週刊 ラングリッサーV最大攻略! サクラ大戦2/スパロボF完結編徹底攻略

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1998/vol.20

7/3

特別定価380円

綴じ込み付録SPECIAL!

シナリオ1〜14、最大攻略16ページ

ラングリッサーV THE END OF LEGEND

特集

ゲームでワールドカップが100倍楽しくなる!

「日本代表チームの監督になろう!〜世界初、サッカーRPG〜」

「ワールドカップ'98 フランス〜Road to Win〜」

特報!!

リンダキューブ 完全版

ルナ2 エターナルブルー

スレイヤーズ ろいやる2

バッケンローダー

DEEP FEAR

セガサターンソフト 徹底攻略COMPLETE GUDE!

スーパーロボット大戦F〜完結編〜

サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜

続報!!

ドリームキャスト

Dの食卓2最新情報!/飯野賢治インタビュー

バイオハザード戦略発表会レポート!

SEGASATURN

SOFT BANK

SEGA SATURN

サッカー・ニホン!!

ニッポン国
選手になって
フランスで勝とう!

FRANCE 98
FIFA WORLD CUP
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

ワールドカップ'98フランス
~Road to Win~

ワールドカップ'98フランス ~Road to Win~　好評発売中 5,800円(税別)

フランスで勝とう!日本代表選手が実名で登場するアクションスポーツゲーム。君の華麗な指さばきでフランス大会を制覇しろ!しかも、アジア地区最終予選イラン戦から戦えるモードまである!

Manufactured under license by
株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235
受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)○セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp/

もう覚えたか!! せがた三四郎のテーマ曲「セガサターンシロ!」のCD好評発売中!
早く特訓して全国のセガカラで熱唱しろ!
(発売/販売元:ワーナーミュージックジャパン) WPDV-7138 ¥1,020(税込)

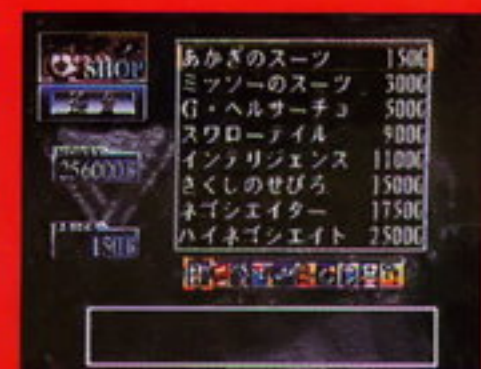
きみの日本代表チームをつくろう!

日本代表チームの監督になろう!

世界初 サッカーRPG

Become the coach for the national team!

日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～　**6月25日発売予定 6,800円(税別)**

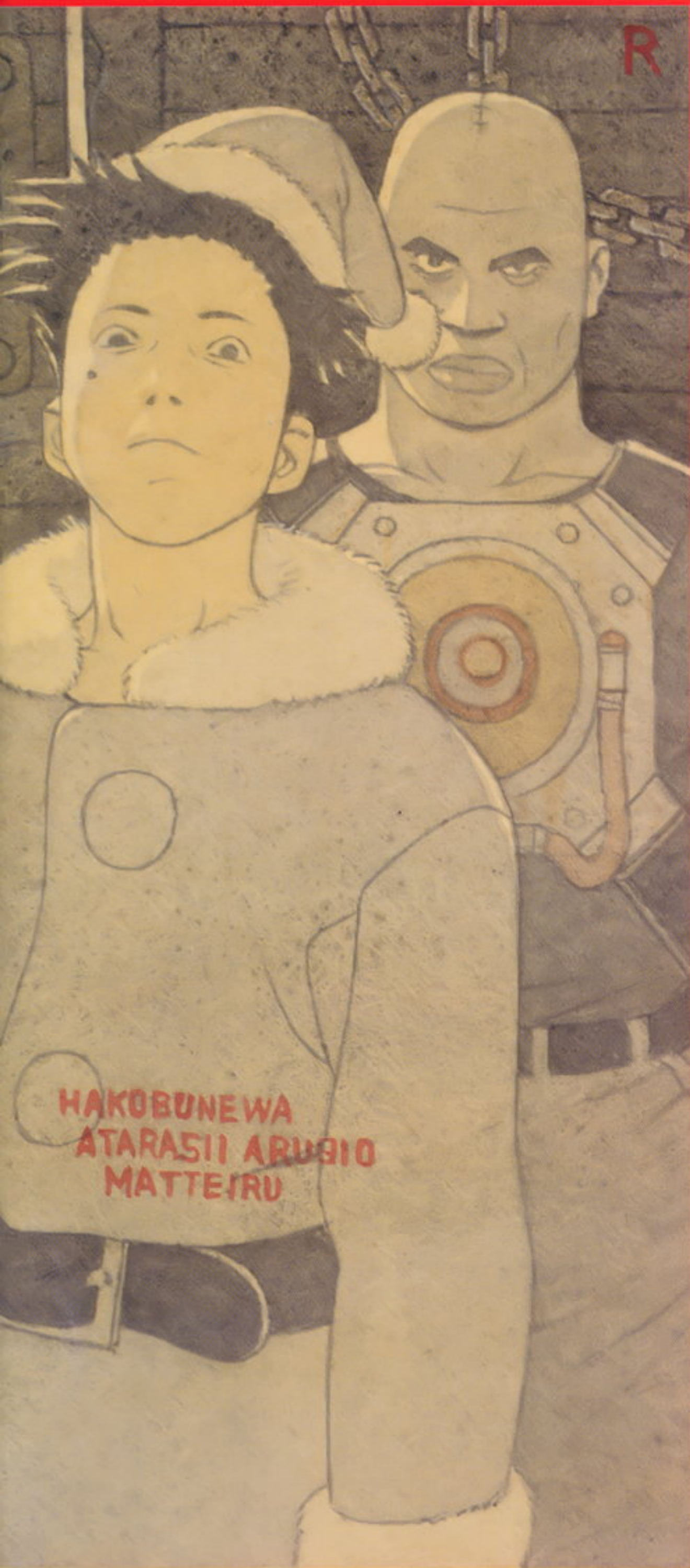
RPGは数あれど、サッカーRPGはこれだけ!君はデビューしたての監督候補。世界中を旅して様々なアイテムや選手を発掘し、監督としての能力を磨く。世界最強の監督に君はなれるか?日本代表選手実名登場。

日本チームの監督になろうのお問い合わせは
〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ユーザーサービス係
TEL 03-5352-6466(平日10:00から17:00)

株式会社エニックス
ENIX

SEGASATURN

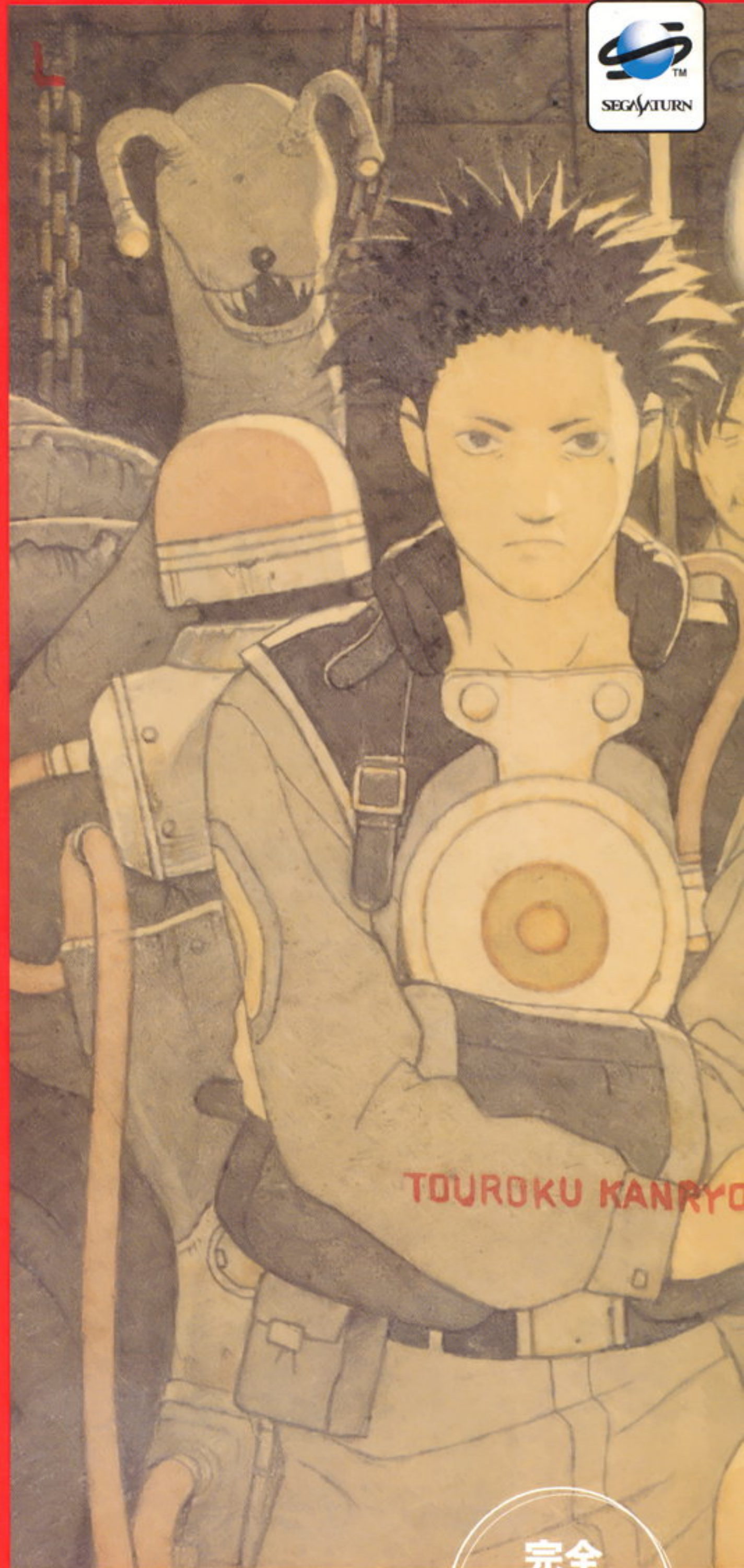
彼女の中の101のケダモノ

HAKOBUNEWA
ATARASII ARUGIO
MATTEIRU

TOUROKU KANRYO

究極のサイコスリラー＋ハンティングRPG!!

深層心理を刺激する人間同士の愛憎劇。
生き残るためには何をすべきか。従来にない世界観とシステムの、
まったく新しいタイプのRPGが完全版になってSS（セガサターン）に登場!!

120種240頭、すべての動物を捕獲するのだ!!

滅びの宿命にあらがい、苦悩するキャラクターたち。
神によって運命（さため）られた課題は全世界に棲息する120種240頭の動物集め。
あなたは生命（いのち）の大切さを目の当たりにする。

完全サントラCDは完全版のみに同梱!!

完全サントラCD同梱!!

完全版には、音楽監督自らが新録音したリンダのテーマ等、
ゲーム中のすべてのBGM全23曲を収録した「完全サントラCD」に加え、
桝田省治による極秘制作ノートを同梱!!リンダの知られざる設定が白日の下に!!

4つのシナリオに、SS（セガサターン）だけの新モード追加!!

3つのパラレルなシナリオ＋タイムアタックモードに加え、
完全版では新モードも追加!!さらにムービーや音楽等が、
クリア後いつでも楽しめるギャラリーを新設!!

アスキーエンターテイメント
ホームページアドレス http://www.ascii.co.jp/et/

ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

Contents

セガサターンマガジン
1998年7月3日号 vol.20

SEGASATURN PRESS!!

表紙イラスト:「リンダキューブ 完全版」
イラスト制作:カナビス
カバーデザイン:竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

第3回 日本ゲーム・オブ

あなたが選ぶベスト・タイトル!

JAPAN GAME of the YEAR 1998

実施要項

『Japan Game of the Year '98』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼動しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ

1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ

1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞

1タイトル（新しいユニークな試みを行っている作品）：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞

1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞

1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品

1997年4月1日から1998年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法

左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から⑴何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品 ⑵新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品 ⑶画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品 ⑷効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品 を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法

1998年6月16日～7月21日(当日消印有効) 選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表

1998年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先

〒151-8691 東京都代々木郵便局私書箱38号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

ノミネート作品

No.	タイトル	メーカー	機種
1	アークザラッド モンスターゲームWithカジノゲーム	SCEI	PS
2	ああっ女神さまっ	NEC HE	FX
3	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	PS
4	アザーライフ アザードリームス	コナミ	PS
5	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	セガ・エンタープライゼス	SS
6	アンジェリーク Special2	光栄	SS/PS
7	EVE The Lost One	イマディオ	SS
8	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス/ソリトンソフトウェア	PS
9	エースコンバット2	ナムコ	PS
10	エーベルージュ	タカラ	PS/SS
11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	SS
12	下級生	エルフ	SS
13	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	PS
14	CULDCEPT	大宮ソフト	SS
15	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	N64
16	がんばれ森川君2号	SCEI	PS
17	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～	セガ・エンタープライゼス	SS
18	機動戦士Zガンダム	バンダイ	PS
19	ギャロップレーサー2	テクモ	PS
20	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～LIGHTNING ANGEL～	ハドソン	SS
21	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	PS/SS
22	クライム・クラッカーズ2	SCEI	PS
23	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲～	SCEI	PS
24	グラディウス外伝	コナミ	PS
25	グランツーリスモ	SCEI	PS
26	グランディア	ゲーム アーツ/ESP	SS
27	ゲームで発見!! たまごっち	バンダイ	GB
28	幻世虚構・精霊機導弾	SCEI	PS
29	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	SS
30	攻殻機動隊 ～GHOST IN THE SHELL～	SCEI	PS
31	コマンド&コンカー	セガ・エンタープライゼス	SS
32	サガ フロンティア	スクウェア	PS
33	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	SS
34	Jリーグ 実況ウイニングイレブン3	コナミ	PS
35	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	セガ・エンタープライゼス	SS
36	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	N64
37	実況パワフルプロ野球5	コナミ	N64
38	実況ワールドサッカー3	コナミ	N64
39	シムシティ2000	イマジニア	N64
40	シルエットミラージュ	トレジャー	SS

投票用紙

○グランプリ(2作品)		
○フレッシュ賞（1作品）		
○ビジュアル賞（1作品）		
○サウンド賞（1作品）		
希望商品番号		

1 2 3 4

■プレゼント

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

1 パナソニック 液晶付きDVDプレイヤー 2名様
室内でも屋外でも使えるワイド液晶モニター付ポータブルタイプ

2 カシオ デジタルカメラ&プリンター・セット 3名様
オリジナル・シールが簡単にできるカメラとプリンターのセット

3 シャープ ポータブルMDプレイヤー 18名様
スリムなポケットサイズ、長時間再生可能な使いやすさ

4 おもちゃ券（2万円分） 20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year 特製 プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

・ザ・イヤー

'97年4月1日～'98年3月31日発売ソフト

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で下記のような豪華商品を差し上げます。

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名（五十音順）、メーカー名、機種名の順になっています。＊２機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊ＰＳ＝プレイステーション、ＳＳ＝セガサターン、Ｎ64＝ニンテンドウ64、ＳＦＣ＝スーパーファミコン、ＧＢ＝ゲームボーイ、ＦＸ＝PC-FX

No.	作品名	メーカー名	機種
41	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ・エンタープライゼス	SS
42	新日本プロレスリング 闘魂烈伝３	トミー	PS
43	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	SS
44	スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ハドソン	GB
45	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	SS
46	スターフォックス 64	任天堂	N64
47	ずっといっしょ	東芝EMI	PS
48	スパークリングフェザー	NEC HE	FX
49	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	PS
50	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	SS
51	ゼノギアス	スクウェア	PS
52	ZERO DIVIDE2	ズーム	PS
53	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランド・カンパニー	SS
54	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SS
55	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ・エンタープライゼス	SS
56	ダービースタリオン	アスキー	PS
57	タクティクス オウガ	アートディンク	PS
58	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	PS
59	チョロQ３	タカラ	PS
60	ディディーコング レーシング	任天堂	N64
61	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	PS
62	DESIRE	イマディオ	SS
63	鉄拳３	ナムコ	PS
64	DEAD OR ALIVE	テクモ	SS
65	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	SS
66	テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	N64
67	電車でGO！	タイトー	PS
68	トゥームレイダー２	ビクター/ビクター ソフト	PS
69	同級生２	NECインターチャネル	SS
70	慟哭 そして…	データイースト	SS
71	トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~	アスキー	PS
72	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ~虹色の青春~	コナミ	PS/SS
73	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ~彩のラブソング~	コナミ	PS/SS
74	TOBAL２	スクウェア	PS
75	七ツ風の島物語	エニックス	SS
76	Neo ATLAS	アートディンク	PS
77	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	PS/SS
78	Noël ~La neige~	パイオニアLDC	PS
79	信長の野望 将星録	光栄	PS
80	バーチャル・プロレスリング64	アスミック	N64
81	バーニング レンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS
82	バイオハザード２	カプコン	PS
83	バイオハザード	カプコン	SS
84	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	N64
85	爆ボンバーマン	ハドソン	N64
86	Bust A MOVE(バスト ア ムーブ)	エニックス	PS
87	パネルクイズアタック25	富士通パソコンシステムズ	PS
88	パラサイト・イヴ	スクウェア	PS
89	BULK SLASH	ハドソン	SS
90	パワードール２	アスキー	PS
91	Pia♡キャロットへようこそ!!	カクテル・ソフト/キッド	FX/SS
92	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	PS
93	ファイナルファンタジー タクティクス	スクウェア	PS
94	FINAL FANTASY Ⅶ INTERNATIONAL	スクウェア	PS
95	ファミスタ64	ナムコ	N64
96	フォトジェニック	サンソフト	PS/SS
97	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	PS
98	プロ野球チームもつくろう！	セガ・エンタープライゼス	SS
99	フロントミッション セカンド	スクウェア	PS
100	放課後恋愛クラブ -恋のエチュード-	キッド	SS
101	牧場物語GB	パックインソフト	GB
102	星のカービィ３	任天堂	SFC
103	街	チュンソフト	SS
104	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~	ガスト	PS
105	mr. BONES	セガ・エンタープライゼス	SS
106	みつめてナイト	コナミ	PS
107	みんなのGOLF	SCEI	PS
108	メルティランサー Re-inforce	イマディオ	PS
109	モンスターファーム	テクモ	PS
110	悠久幻想曲	メディアワークス	SS/PS
111	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	SS/PS
112	ヨッシーストーリー	任天堂	N64
113	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	SS
114	ランナバウト	ヤノマンゲームス	PS
115	リアルサウンド~風のリグレット~	ワープ	SS
116	立体忍者活劇 天誅	SME	PS
117	ROOMMATE ~涼子 in Summer Vacation~	データム・ポリスター	SS
118	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 十勇士陰謀編	SCEI	PS
119	レブス	アトラス	PS
120	ワールドネバーランド~オルルド王国物語~	リバーヒルソフト	PS

●記入例

郵便番号：〒○○○-○○○○
住所：○○県△△市○○町１-２-３
氏名：一番太郎
年齢：22歳
性別：男
職業：学生
電話番号：0000-○○○-△△△△

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。(注) フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

ゲーム専門雑誌15誌連合企画

主催：Japan Game of the Year 実行委員会　＊雑誌名は五十音順になっています。

GREAT SATURN Z
週刊ザ・プレイステーション
電撃G's マガジン
HYPER プレイステーション
GameWalker
The 64DREAM
電撃SEGA SATURN
HYPER プレイステーション Re-mix
SATURN MAGAZINE
じゅげむ
電撃NINTENDO64
PlayStation Magazine
SATURN FAN
電撃王
電撃PlayStation

TOPICS

Jリーグ選手とワールドカップサッカーをプレイ!「柏レイソルふれあいフェスタ'98」開催

6月7日、柏レイソルの選手とファンが集う、「柏レイソルふれあいフェスタ'98」が千葉・日立柏総合グラウンド内で行われた。

フットサルなど、多くのふれあいイベントとともに、セガは「ワールドカップ'98 フランス〜Road to Win〜」を使ったゲームコーナーを設置。Jリーガーとサッカー対決ができるとあって、ゲームコーナーはファンの子どもたちで埋め尽くされた。さすがのJリーガーもゲームでは本領発揮できずに小さな子に惨敗するシーンも。ゲームもファンと選手のふれあいの一翼を担っていたようだ。

⬅⬆トークショウや大抽選会が行われ、ステージの周りもファンでいっぱい。ゲームコーナーではDFの根引選手が子どもたちと長時間プレイを楽しんでいた。かなりはまってしまったようだ。

➡6月11日に発売された「ワールドカップ'98 フランス〜Road to Win〜」。ワールドカップで見られない試合もゲームで体験だ。

PRESENT

「アキハバラ電脳組」ドリームキャストゲーム化記念!かわいい"パタPi"のデンスケぬいぐるみプレゼント

『月刊なかよし』で好評連載中の『アキハバラ電脳組パタPi!』(漫画/ことぶきつかさ)は、4月よりテレビアニメでも放映中だが、なんとこのアニメのドリームキャストでのゲーム化が決定した。価格、発売日など詳細は未定だが、『なかよし』7月号にゲーム化が報じられ、セガ・CS広報も「ドリームキャストで出すことは決まっています」とコメントしている。

そこで、アニメを提供をしているセガ トイズから主役ひばりのペット"パタPi"の"デンスケ"3商品を各5名にプレゼント。どの"デンスケ"が欲しいかを明記して、編集部まで応募してね。

プチキャラキーチェーン
(680円/税別・7月発売)

ぬいぐるみ大
(2,000円/税別・6月末発売)

ぬいぐるみ小
(1,000円/税別・6月末発売)

テレビアニメ放映中

毎週土曜日	
TBS	17:00〜17:30
毎日放送	26:40〜27:10
中部日本放送	16:30〜17:00
アール・ケー・ビー毎日放送	7:00 〜 7:30
北海道放送	17:00〜17:30
毎週水曜日	
チューリップテレビ	16:27〜16:55

「お笑いハリケーン'98」の出演者変更■弊誌VOL.19のLANDMARKの欄外で掲載しました、ジョイポリス全館で、7月18日〜8月30日まで開催される「お笑いハリケーン」の出演者が一部変更になりました。8月29日に開催される岡山ジョイポリスのイベント出演者は、グループの解散、再編成に伴い、"たいぞう&騎兵隊"となります。ご了承ください。

EVENT

「電脳戦機バーチャロン」が熱い 全国大会、「特別戦闘指令」発令

『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム全国大会'98 PEPSI PRESENTS 夏期特別指令 電弐號作戦』が決定。7月19日から全国のセガ関連アミューズメント施設400店舗で実施される。また大会に先駆け、6月21日に新宿ジョイポリスでイベントを開催。本誌でも全国大会を勝ち抜くための攻略記事を掲載予定なので、お楽しみに!

6月21日には新宿ジョイポリス単館のトーナメント大会を実施する。

実施期間
店舗大会……… 7月19日～8月16日(全国約400店舗で実施)
エリア大会 …… 8月30日、9月6日(全国アミューズメント施設36店舗で実施)
全国決勝大会… 9月27日(東京都・大田区産業プラザPIOで実施)
※全国大会出場者は67名(うち3名は前作「バーチャロンファイナルミッション全国大会」の上位入賞者です)

TOPICS

ロボットがもっと近くに! ソニー、新型ロボットを発表

ソニーは6月10日、エンタテインメント・ロボット用アーキテクチャー『OPEN-R』を発表した。これはソニーが独自に開発した4足歩行型ロボットの規格で、特徴はプログラムの書き込まれたメモリーカードを差し替えることで、さまざまな動作が可能なこと。また体の各パーツも、用途に合わせ簡単に交換できる。もちろんゲーム機と接続した楽しみ方も十分に期待できる。「エンタテインメント・ロボットという新しい産業分野を作り出したい」(ソニー)と発表されたこの規格。商品化はまだ先だが、ロボットがより身近になる日が待ち遠しい。

SOCCER BOY Ver.3.0

メモリーカード(写真右)を差せば動物の動きだけでなく、サッカーなどもできる。対戦ゲームに応用可能か。

NEWS

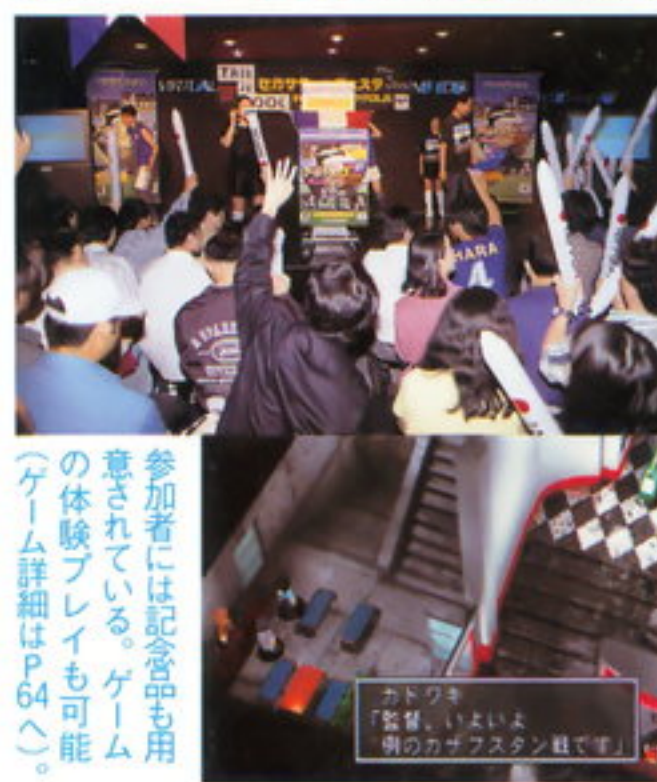
レイディアント シルバーガン 予約キャンペーン実施中

7月23日発売予定の「レイディアント シルバーガン」。今、ESPでは予約キャンペーンを実施中だ。店頭で予約の際にもらえる「予約ハガキ」(店舗捺印入り)を投函すれば、全員に崎元仁氏による同ソフトのBGMが収録された『2nd CDシングル』をプレゼント。さらに抽選で1名に業務用の基板一式とコントロールボックスが進呈される。購入希望者は忘れずに。

トレジャー初のシューティング。アーケード版が現在好評稼働中だ。この予約キャンペーンに関するお問い合わせは03-3364-9170まで。

EVENT

6月はサターンの日もサッカー!! あなたも日本代表チームの監督になろう!

第16回目を迎える「セガサターンフェスタ」。今月の日時は6月21日の14:00～と16:00～の2回で、場所はもちろんお台場・東京ジョイポリス。今回のソフトは「日本代表チームの監督になろう!」で、ワールドカップを彩るサッカーサポーターファッションショーやクイズ大会も行われ、盛りだくさんの内容だ。第3日曜には、ジョイポリスでサッカーを楽しもう。

参加者には記念品も用意されている。ゲームの体験プレイも可能(ゲーム詳細はP64へ)。

NEWS

ジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤーで 君のベストタイトルを選ぼう

ゲーム専門誌15誌合同で開催されるジャパン・ゲーム・オブ・ザ・イヤーも今年で3回目。'97年4月1日～'98年3月31日までに発売された全ソフトから120のノミネート作品を選出し、その中から読者の投票のみでグランプリほか各賞を決定する。投票期間は6月16日～7月21日。6、7ページにノミネート作品、投票方法の詳細を掲載しているので、そちらを参考に自分のベストゲームを選んでほしい。

レースが熱い「グランツーリスモ」(SCEI・PS)。

'97年サタマガグランプリにも輝いた「グランディア」(ゲーム アーツ/ESP・SS)。

日本中を震撼させた「バイオ ハザード 2」(カプコン・PS)。

NEWS

セガタイトルの中古も消える!? 中古ソフト問題がいよいよ法廷に

カプコン、コナミ、スクウェア、SCEI、ナムコの5社は、神奈川県に本社のあるチェーン店「ファミコンショップDO-!」を相手取り、各社の代表作品計5タイトルの中古販売差し止めと廃棄を求める訴えを、6月12日に東京地裁に提起した。今回取りまとめ役となったコンピュータソフトウエア著作権協会(ACCS)や、ゲームソフトの業界団体CESAは、「ソフトの中古販売は著作権者の占有する頒布権を侵害する」として、ソフトの中古販売の違法性を主張している。

また、これまで中古ソフトの販売に比較的寛容だったセガも、訴訟に参加する準備をしており、「今後はこうした(中古販売は違法という)流れに沿う方向で活動していく」(セガ・広報企画)そうだ。

ACCSは記者会見を実施。一部の販売店からは異論も。

NTTデータ通信、11月よりネットワークゲーム事業を開始■NTTデータ通信は会員制大規模ネットワークゲーム事業「ゲーマーズ・ドリーム」を、'98年11月よりスタートさせることを明らかにした。アクセスポイントを全国に設置し、市内通話料金程度で約3000人と同時に通信ゲームを楽しめる。接続料は月額1,000円～1,500円の定額制を予定。NTTデータは、6月中にもゲーム会社に無償で開発用のソフトを提供し、サービス開始時には2本以上、来年以降は年間5本程度の新作タイトルをリリースするとのこと。

EVENT 緊急告知!! 本日、セガAM3研がクラブイベントを開催!

「3」のメンバーがDJで活躍!? 「3」党員以外でも楽しめるクラブイベント。

本誌コーナー『電脳戦機バーチャロンXOVER(仮)』でおなじみの「3」のメンバーを中心としたセガAM3研スタッフによるクラブイベントが、6月19日(金)、22:00から蒲田のクラブ「studio80」で開催。何と今号のサタマガを持参すると、入場料が1,000円になるので、近くの人はぜひ参加しよう。

3研クラブイベント「AM3研ナイト」(3研凄腕DJ爆裂ビーツ meet カマタ_Kボーイ)

日時■6月19日(金)22:00～4:30(オールナイト)
場所■蒲田クラブ「studio80」
(JR蒲田駅徒歩5分、TEL/03-3738-0080)
入場料■本誌(7/3日号)持参者は1,000円
(1ドリンク付)
DJ■D.J.oga、FJK、Nishiyang、R2C2、Gsock

EVENT 大人も子どももおねーさんも世代を超えたスーパーロボット魂TOUR'98

去る6月7日、渋谷オン・エア・イーストに、水木一郎・影山ヒロノブをはじめ、アニメソング界を代表するシンガーが集結。「スーパーロボット魂TOUR'98東京公演」が開催された。新旧のアニソンとトークで大盛り上がり。8月には以下のイベントも行うので、今回見逃した人は、要チェックだ!

フィナーレは出演者と観客全員が一体になり、魂を込めて「マジンガーZ」を大熱唱!

"スーパーロボット魂夏の陣" '98年8月16日開催決定!!

場　　所■渋谷オン・エア・イースト
出演(予定)■水木一郎、影山ヒロノブ、MIO、遠藤正明、アップル・パイ、他
チケット取扱■チケットぴあ、チケットセゾン、渋谷オン・エア・イースト&ウエスト
●一般チケットは6月20日(土)発売開始

GOODS テレビゲーム機とビデオが切り換え簡単 テレビゲーム用AVセレクター発売

日本ビクターは、7月初旬に複数のテレビゲーム機やビデオデッキを接続したままで、ワンタッチで切り換え可能なAVセレクターを発売。今回の発売は2タイプ。どちらも前面にテレビゲーム用入力端子、後面にテレビ用出力端子を採用し、機能性も抜群。テレビゲームライフがますます進化!

3機のゲームが接続可能な「JX-51」(2,000円、写真左)と2機が接続可能な「JX-31」(1,800円、写真下)が登場。

NEWS 未来のゲームクリエイターのために '98サマーセミナーを実施!

バンタン電脳情報学院では、8月1・2日、8・9日、15・16日の全3回で、ゲームクリエイターを目指す人対象に「'98サマーセミナー」を実施。ゲームデザインコースなど計11コースから選択できる。参加資格は高校3年生以上で参加無料。定員となり次第締め切るので、問い合わせはお早めに。

問い合わせ:0120-51-0505
(バンタン電脳情報学院入学事務局)

tumblin's dice 華原 朋美
ワーナーミュージックジャパン/1,020円

発売中

大量オンエア中のJT「桃の天然水」CFソング。アップテンポで勢いのある曲に仕上がっており、彼女のビブラートのきいた歌声が冴え渡っている。

With Your Love amagata
avex trax/1,020円

6・24発売

香港で小室哲哉がプロデュースする"GRACE"のバラードを彼女が日本語で歌い上げる。スローテンポのバラードに彼女の高音の声が美しく伸びる。

LOOP ZEPPET STORE
ユニバーサルビクター/1,280円

6・24発売

キハラ龍太郎氏をプロデューサーに迎え、新たな試みを取り入れながら成長した彼らのマキシシングル。正統派ロックの心地よいサウンド。

Rhapsody in Blue DA PUMP
avex tune/1,020円

6・24発売

資生堂「ティセラ/フローズン・ブルー」のテレビCF曲として聴くことができる新曲。彼らが夏に向けて一足早くラブソングを歌っている。

electrock move
avex tune/ 3,059円

6・24発売

現在までに4枚のシングルをリリース、人気上昇中の彼女たちがフルアルバムを発売。高音域のYURIの歌声とMOTSUのラップが絡み合う曲が印象的。

80*60=98 cascade
ビクターエンタテインメント/3,045円

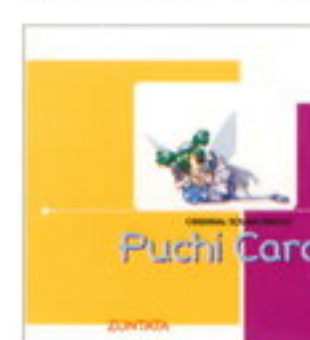
発売中

ヒットシングル「S.O.Sロマンティック」も収録。1度聴いたら忘れられないような個性的なヴォーカルと、少しレトロな雰囲気は癖になりそうだ。

スーパーロボット大戦F 完結編 ヴォーカル&アレンジコレクションGOLD
ファーストスマイル・エンタテインメント/2,854円

発売中

先月発売されたアレンジアルバム「SILVER」と対になる作品。今回はヴォーカル楽曲を5曲挿入。両方買った人は必ずもらえるプレゼントもあり。

プチカラット ZUNTATA
ZUNTATAレコード/2,550円

6・25発売

アクションとパズル、個性的なキャラクターが人気のゲーム「プチカラット」。声優によるヴォーカル曲や描き下ろしジャケットイラストもチェックしよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.20 LANDMARK(プレゼント商品名またはイベント名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは7月9日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

サターンユーザーの使える1冊 BOOKS REVIEW

ランキングにも書店にもズラリと並んだ「スパロボ完結編」。各出版社の攻略本を前に悩む男子学生の姿が印象的だった。

順位	書名	出版社	本体価格
1	スーパーロボット大戦F完結編 パーフェクトガイド	ソフトバンク	1,400円
2	スーパーロボット大戦F完結編 必勝攻略法	双葉社	1,300円
3	スーパーロボット大戦F完結編	新声社	1,280円
4	サクラ大戦2 攻略花暦 上巻	講談社	1,200円
5	スーパーロボット大戦F完結編 完全攻略ガイド	主婦の友社	1,000円

東京・秋葉原 書泉ブックタワー調べ（5月15日～5月31日）

PICK UP!

電撃攻略王 スーパーロボット大戦F 完結編 完全攻略ガイド

■メディアワークス　■A5判
■272ページ　■1,000円

スーパーロボット大戦F 完結編 大攻略全書

■講談社　■A5判
■178ページ　■1,200円

1つのゲームタイトルで、何種類の攻略本が出版されるかを競ったら、間違いなく上位にランクインされるであろうスパロボシリーズ。前回紹介した分と合わせ8冊のお目見えとなったが、各社ともデータとフローチャートは充実しており、あとは読者の好みと攻略本への依存度が選択のポイントだろう。

講談社の本は、「完結編」からスタートすべきか、「F」のデータでスタートすべきかを迷っている人のためのコース診断や、資金の使い道の一例を示すなど、細かな配慮がなされている。フローチャート、マップ攻略に加え、「エヴァンゲリオン」の隠しマップや究極のテクニックなど、極秘情報が多いのも特徴だ。

電撃の本は、CG制作の手順やロボットの設定資料なども収録し、他社との差別化をはかっている。チャート、シナリオガイド、各データとも整理が行き届き、実用面でも秀逸な印象だ。

メルティランサー Re-inforce オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■112ページ
■1,400円

キャラクターデータ、システム解説、パラメータの変化やベストな選択肢まで紹介したイベントデータ、エンディングへのチャート、CGギャラリー、イベントバトルのポイント整理、各声優へのインタビューなど、コンパクトながら豊富な内容が楽しめる。キラキラと輝く特製トレーディングカードが2枚おまけで付いている。

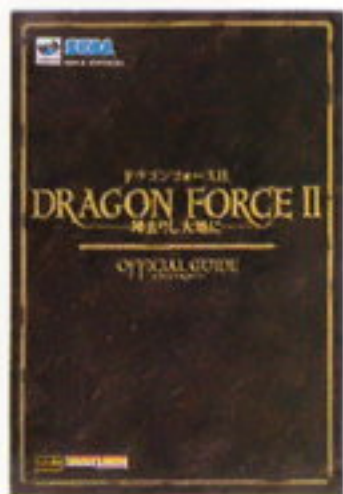
セガサターン完璧攻略シリーズ メルティランサー Re-inforce 必勝攻略法

■双葉社
■A5判
■128ページ
■1,300円

こちらも先に紹介したソフトバンクのものと同様、実用的なタイプだ。内容は、各キャラクターと、ゲームの舞台となるイーストメトロポリスの紹介、ゲーム全体の流れ、イベントデータ、全エンディングの条件と内容紹介、簡潔にまとめられた声優インタビューなどで構成されている。サービスイベントやミニゲーム攻略もあり。

覇王ゲームスペシャル サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ 攻略花暦［上巻］

■講談社
■A5判
■146ページ
■1,200円

［上巻］である本書は第1話から第7話までの前半部分を攻略している。本書は、キャラクターデータとシステム解説、隊員たちに会いやすい場所の紹介で始まる。ストーリー解説は、フローチャートと予定表、イベントと戦闘攻略が主体。小さな囲み記事は、意外にも攻略ヒントの宝庫なのでお見逃しなく。

ドラゴンフォースII 神去りし大地に オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■144ページ
■1,200円

ソフトバンクの攻略本としては、珍しく艶消しの紙を使用。ゲームの流れや各モードを紹介した後、本編のキャラクター紹介とシナリオ攻略に進んでいく。ポイントを整理し、淡々とした記述が読みやすい。また、人物の能力値のほか、アイテムとその収得場所、研究材料の組み合わせなど、独特のデータ類も満載。

セガサターン わくわくぷよぷよダンジョン 公式攻略本

■エクシードプレス
ビー・エヌ・エヌ
■A5判　■160ページ
■980円

ぷよぷよ関連の攻略本といえば、やっぱり気になる4コママンガ。今回もバッチリ用意されているのでご心配なく。アトラクション攻略では、各アトラクションの出現モンスター、アルル、ルルー、シェゾそれぞれの場合のポイントも掲載。開発者インタビュー、声優のコメント、設定原画集など、メイキング編も必見だ。

衛星TV450ch・スーパーガイド'98

■ソフトバンク
■A4判
■160ページ
■933円

「スカイパーフェクTV！」や、「ディレク・ティービー」など、450チャンネルにも及ぶCS放送の魅力に迫る。全チャンネルリストのほか、スポーツ、映画、アニメなど、16ジャンルに分けて番組を紹介。さらにCS放送の契約手順、アンテナの付け方、メーカー別チューナーリストも掲載し、CS放送初心者にも親切な作りだ。

●価格はすべて本体価格（税別）です。

Dreamcast 襲撃か?

BIOHAZARD

「……もしかするとそら出るかもしれない、んなに考えてほしいな」バイオ ハザード

ハードの枠を超えた大ヒット作「バイオ ハザード」シリーズ。今回はドリームキャスト版の発表はなかったものの、岡本常務取締役からは気になる発言が飛び出した。

快進撃を続けるバイオシリーズ

去る6月8日、「バイオ ハザード」シリーズのこれまでの売り上げ本数などの総まとめと、今後の展開を報告するための『「バイオ ハザード」シリーズ戦略発表会』が、東京・新宿住友ホールにて行われた。

主な発表内容のうち1つは、これまでのバイオシリーズの販売実績、ファン層の詳細解説など。CS事業部本部長の辻本春弘取締役とマーケティングセンター事業部長の桑本秀悟氏から、「AMDアワード'96」での最優秀作品賞をはじめとする多数の受賞歴、400万本以上を達成したシリーズ（サターン、プレイステーション含め）の全世界売り上げ本数、PS版「バイオハザード 2」で16.3%（700名ランダムピックアップによる）に達した女性ユーザーへの人気の高さなどが次々と報告された。

バイオシリーズの顔、三上氏。期待の大きいシリーズだけに、発言は慎重だったが、時折本音もチラリと。

また、現場をまとめる開発本部の三上真司プロデューサー、第二制作部長の稲船敬二氏からはPSのデュアルショック対応の「バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.」「バイオハザード 2デュアルショックVer.」の2作品の発表が行われた。特に「ディレクターズカット」はBGMを一新、映画『秋桜（コスモス）』の音楽などを手がけた佐村河内 守氏を起用。壇上で紹介された氏からは「70人のフルオーケストラによるテンペストに注目してほしい」など、ゲーム音楽という新境地への意欲的なコメントが述べられた。

最後は開発本部長の岡本吉起常務取締役氏の軽快なジョークをまじえつつも、ドリームキャストでのシリーズ展開を匂わせる発言で締めくくられた。

BIOHAZRD DISCO GRAPHY

昨年サターンに移植された「バイオハザード」。ここから始まったシリーズのラインナップを一挙に紹介。

バイオ ハザード
●プレイステーション
●サバイバルホラー
●'96年3月22日発売●5,800円

バイオ ハザード ディレクターズカット
●プレイステーション
●サバイバルホラー
●'97年9月25日発売●4,800円

バイオハザード 2
●プレイステーション
●サバイバルホラー
●'98年1月29日発売
●6,800円

バイオ ハザード セガサターン版
●セガサターン
●サバイバルホラー
●'97年7月25日発売
●4,800円

音と映像による「恐怖」の演出は、サターン版になってもまったく色褪せることもなく、完璧に再現されている。初回限定として、冊子が付いていたのも嬉しいサービスだった。

っち側のハードかみたいなことをみぁ」（岡本氏発言）

戦略発表会レポート

〈1998.6.8
於:新宿住友ホール〉

「……（中略）バイオシリーズを時間軸で追いかけていくと、他にも作っているソフトがありそうだと皆さんに想像してもらえるでしょう。これだけでは寂しい発表会なので……（舞台脇を確認）だめだと言っていますねぇ（笑）。ブラボーチームの全滅の様子や、ジルの脱出劇や、ヨーロッパへ行ったらしいキャラたちはどうなったのかとか、興味のある人は多いでしょうから、その辺の話も出したいですね。どこかのハードで出るのではないでしょうか。カプコンはマルチプラットホーム戦略という八方美人大作戦を行っていますし、セガさんや任天堂さんからはオリジナルタイトルが発表されていませんのでその辺りに。そういう事情を加味して、「もしかするとそっち側のハードから出るかもしれない」、みたいなことを皆さんに考えてほしいですね。ちなみにセガさんの発表会で「ゾンビの出るゲームを作ってます」と発言したんですが、あれは「魔界村」です。主人公のアーサーがフルポリゴンで、ってウソですけど（笑）。」（岡本氏の発言より抜粋）

株式会社カプコン
常務取締役開発部長 **岡本 吉起**

サターン版「バイオハザード2」は？

サターンで発売予定だった「バイオハザード 2」について「失敗しました。サターンのスペックに嫌われた部分がありまして。今はまったく別のオリジナルな内容と方向で進めている……かもしれません（笑）」という三上氏の回答が。この真相はいかに?

そして今回発表……
バイオ ハザード ディレクターズカット デュアルショックVer & バイオハザード 2 デュアルショックVer

- ●プレイステーション
- ●サバイバルホラー●'98年8月6日発売
- ●「ディレクターズカット」2枚組4,800円（税別）
- ●「2」2枚組6,800円（税別）

サターン、ドリームキャストともに新タイトルの発表はなかった。しかし、今回の岡本氏、三上氏の発言から、開発サイドではなんらかの進行をしている様子。移植もしくはオリジナルの要望はハロカプへ！

この後のバイオハザードの展開は?

この夏、悪夢が現実に……
バイオハザード ナイトメア
大阪エキスポランドに出現！

カプコンと東映株式会社の共同制作により、「バイオ ハザード」の世界をモチーフにしたホラーアトラクションがこの夏大阪の遊園地エキスポランドに出現する。内容22のシーンからなる２階建てのホラーハウスを、ゲストは自らの足で進んで恐怖を体験するというもの。映画のノウハウを駆使したセットと、本物の役者が扮したゾンビ、20体以上の造形キャラクターなどがゲストを待ち受け、約９分間のバイオならではの恐怖感を味わうことができる。

＜バイオハザード ナイトメア＞
- ●開催場所：エキスポランド内広場特設会場
- ●開催期間：'98年7月18日～'99年7月17日（予定）
- ●入館料：800円

＜大阪エキスポランド＞
- ●所在地：〒565-0826大阪府吹田市千里万博公園１番１号
- ●交通機関：新大阪から地下鉄・大阪モノレールで20分 大阪モノレール万博記念公園下車
- ●お問い合わせ：06-877-0560

サターン周辺のデータはコレでチェック！

SEGA SATURN MAGAZINE

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN It's NEW

期間に発売されたタイトルを総ざらえ！

6/13▶6/19に発売のHOTなタイトル

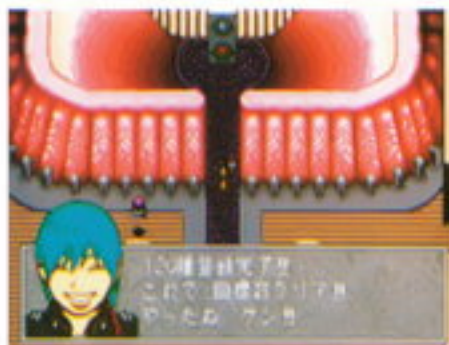
今週はPS版が先行して発売されていた２作品が発売。待ち焦がれていた人も多いんじゃないかな？　リリースがあとになるのは残念だけど、そのぶん追加要素があるのはうれしいよね。

6/18 リンダキューブ　完全版

アスキー／6,800円（音楽CDつき）／RPG

“完全版リンダ”登場

'95年にPCエンジン版が、そして昨年にPS版が発売され人気を呼んだ「リンダ」。そんな本作の魅力は、なんといってもその自由度の高さにある。動物を集めて箱船で惑星を脱出するという最終目的は決まっているけど、それまでの過程は完全にプレイヤーに任されているのだ。さらに、サターン版はPS版では削られていた要素が復活していたり、サントラCDが同梱されているなどまさに「完全版」の名にふさわしいデキになっているぞ。

名人と動物集めの早さを競うこともできる。

6/18 村越正海の爆釣日本列島

ビクター・ビクターソフト／5,800円／SLG

釣りの楽しみが凝縮された1本

プロアングラーとして有名な村越氏が監修を手がけるこの作品。全国11カ所の釣り場で、ターゲットの魚を釣り上げていくのが主な目的だ。このゲームならではの特徴と言えるのが、村越氏のアドバイスが随所に織り込まれているところ。釣り初心者でも、プレイしているうちに自然と知識やテクニックが身につくようになっているのだ。もちろん肝心の釣りシーンもアクション性豊かで、魚との駆け引きが見事に再現されているぞ。

有名シェフによる調理法の紹介も入っている。

6/18 プリンセスメーカー ゆめみる妖精

ガイナックス／5,800円／育成SLG

“プリメ”最新作登場！

育成シミュレーションの元祖とも言える「プリメ」の最新作が登場だ。プレイヤーが育てていくのは、プリンセスになることを夢見ている妖精。普段は「アルバイト」「お勉強」などをさせて娘を育てていくんだけど、ところどころでイベントが発生するなど飽きさせない工夫が満載。そして晴れて娘が18歳の誕生日を迎えれば、そこには感動のエンディングが……。また、サターン版はイベントなどが追加されてボリュームアップしているぞ。

愛娘と2人で過ごすバカンスは至福の時…♥

6/18 ケリオトッセ！

増田屋コーポレーション／4,800円／ACT（マルチターミナル6対応）

みんなまとめてケリオトッセ!!

難しいルールはな〜んにもナシ！　ただ対戦相手全員をフィールドから落とせば勝ち！　という爽快感バツグンのゲームが登場だ。惑星ケリオで開かれるカーニバルのメインイベント「ケリオトッセ」。その優勝を目指して全8ステージの戦いを勝ち抜いていこう。使うボタンはAの必殺技、Bの蹴る、Cのジャンプとわずか3つ。ルールは単純明快だし、選べるキャラクターも個性豊かな21人（？）がいるからパーティーゲームにも最適だね。

各キャラは必殺技をひとつずつ持っている。

6/18 ウルトラマン図鑑3

講談社／6,800円／データベース

最強のデータベースがここに

今年で生誕32年を迎えるウルトラマン。その詳細な資料が収められている、ファン必携のシリーズがこの「ウルトラマン図鑑」だ。今回は「レオ」など後期の作品から、海外作品の「グレート」までもバッチリ収録。今までのシリーズ同様、各作品の全話データから、設定、登場人物などあらゆる関連データを閲覧することができる。また、テキストによる解説のみならず、要所要所にムービーや音声が盛り込まれているのも見逃せない。

登場怪獣についてのデータも収録されている。

6/18 ラングリッサーV　THE END OF LEGEND

メサイヤ／6,300円／S・RPG

堂々のシリーズ完結編

古くはメガドライブから受け継がれてきた「ラングリッサー」シリーズ。今回の物語は、前作の敵役であったギザロフが創り出した人造兵「シグマ」を中心に、Ⅳの後半部分から展開していく。戦闘システムは、能力値によって行動の順番が決定される「JPSシステム」を継承し、さらに「行動メーター」という新しい要素を追加。攻撃を捨てて範囲めいっぱいまで移動したり、攻撃したあとに離脱するなど戦術の自由度が高い。

前作に登場したキャラも物語に絡んでくるぞ。

SEGASATURN RELEASE SCHEDULE

これから発売されるソフトを完全チェック!

このページの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機能】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
銃…バーチャガン
ケーブル…対戦ケーブル
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック
ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
6月 25日	GAME BASIC for SEGASATURN	12,800円	アスキー	ツール	
25日	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
25日	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル、マルコン
25日	水木しげるの妖怪図鑑 総集篇	5,800円	講談社	ADV	
25日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	3,800円	コナミ	ACT	
25日	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	6,800円	セガ／エニックス	SPT+RPG	
25日	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	6,800円	ワークジャム	ADV	②
7月 2日	ソルディバイド	5,800円	アトラス／彩京	SHT	
2日	EVE burst error & EVE The Lost One バリューパック	9,800円	イマディオ	ADV	⑧、18推
2日	DRUID～闇への追跡者～	6,800円	光栄	ADV	
2日	アナザー・メモリーズ	5,800円	スターライトマリー	ADV	
2日	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	3,800円	セガ	SHT	マルコン
2日	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
9日	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
9日	Code R（コード・アール）	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
9日	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	18推
16日	DEEP FEAR	6,800円	セガ	ADV	②
23日	ルナ2　エターナルブルー	6,800円	角川書店／ESP	RPG	②
23日	ハイスクール テラ ストーリー	5,800円	キッド	恋愛SLG	18推
23日	お嬢様を狙え!!	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
23日	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
23日	SONIC JAM（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	ACT	マルコン
23日	レイディアント　シルバーガン	5,800円	トレジャー	SHT	
23日	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
23日	サターンミュージックスクール2	5,800円	WAKA	ETC	
23日	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	未定	コナミ	バラエティ	
30日	わくわくモンスター	5,800円	アルトロン	育成PUZ	
30日	アンジェリーク　デュエット	7,800円	光栄	恋愛SLG	
30日	アンジェリーク　デュエット（プレミアムBOX）	9,800円	光栄	恋愛SLG	
30日	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	5,800円	ビング	SLG	
30日	★ラングリッサーIV（セガサターンコレクション）	2,800円	メサイヤ	S・RPG	
下旬	本格プロ麻雀　徹満Special（セガサターンコレクション）	2,800円	ナグザット	TAB	
下旬	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	
未定	The Legend of HeroesI&II 英雄伝説	5,800円	GMF	RPG	
未定	ドリーム・ジェネレーション　恋か?仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
未定	エルフを狩るモノたちII	未定	アルトロン	ADV	
未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
8月 6日	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
6日	サムライスピリッツベストコレクション	4,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
6日	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	4,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
6日	ガーディアンフォース	5,800円	サクセス	STG	
6日	バッケンローダー	5,800円	セガ	S・RPG	
6日	★プロ野球グレイテストナイン'98　サマーアクション	5,800円	セガ	SPT	
20日	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
27日	スレイヤーズ ろいやる2	6,800円	角川書店／ESP	RPG	
27日	☆魔法使いになる方法	6,800円	テイジイエル	RPG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月 下旬	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「裏切りの戦場」	5,800円	ビング	SLG	
未定	☆デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	未定	バンダイ	育成SLG	
11月 未定	★ファーランドサーガ　時の道標	6,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
未定	ファルコムクラシックスII	5,800円	日本ビクター／日本ファルコム	ETC	
今夏 未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	1・4メガRAM対応
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
今秋 未定	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	未定	NECインターチャネル	恋愛SLG	②、18推
未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
未定	バーチャコールS（通常版）	未定	キッド	恋愛SLG	マウス、マルコン、18推
未定	★バーチャコールS（スペシャル版）	未定	キッド	恋愛SLG	②、マウス、マルコン、18推
未定	☆Find Love 2～Rhapsody～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
今冬 未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	★アイドル雀士スーチーパイ　めちゃ限定版～発売5周年パッケージ～（仮称）	未定	ジャレコ	ETC	
98年内 未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
来春 未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定 未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
未定	Project X2	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
未定	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
未定	Warrz（ワーズ）	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	リアルサウンド2　～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	未定	カプコン	バラエティ	
未定	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	未定	カプコン	バラエティ	
未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）	未定	KSS	SLG	
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301　SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム™」は4メガRAM対応

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

11月の新機種登場を考えると今年の夏はサターン最後のやり込み季節になりそうだね。やりそこねた名作をチェックするも良し、手頃な値段のソフトを買いまくるも良し。燃えろ!!

1位 NEW SOFT グランディア～デジタルミュージアム～

ゲーム アーツ・ESP／'98年5月28日発売／3,500円／ETC

推定週間販売本数 3万4597本

推定累計本数 3万4597本

「グランディア」の設定資料集が1位を獲得。ミニゲームに新ダンジョンまでついてこの値段はお買い得!!

2位 NEW SOFT 無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド

KSS／'98年5月28日発売／5,800円／恋愛SLG（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 1万7146本

推定累計本数 1万7146本

パソコン版からの移植となるこの作品。根強いファンに支えられてか、売上げはまずまずといったところ。

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／'98年4月23日発売／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 1万6675本

推定累計本数 49万5688本

発売から約2カ月間順調に売上げを重ね、累計本数は前作に迫る勢い。次週、いよいよ50万本突破確実!?

4位 NEW SOFT 少女革命ウテナ　いつか革命される物語

セガ／'98年5月28日発売／6,800円（2枚組）／ADV

推定週間販売本数 1万5018本

推定累計本数 1万5018本

小説、アニメ、コミックと多彩な展開を見せる「ウテナ」のゲーム版がランクイン。ファン必携の1本だぞ。

5位 前回4位 機動戦士ガンダム　ギレンの野望

バンダイ／'98年4月9日発売／6,800円／SLG

推定週間販売本数 1万4905本

推定累計本数 22万0031本

もう第三勢力でプレイしてみた？　第三勢力を出してから「完全勝利」すれば、自分で使えるようになるぞ。

6位 NEW SOFT Find Love2～The Prologue～

ダイキ／'98年6月4日発売／3,300円／ETC（18歳以上推奨）

推定期間販売本数 1万2606本

推定累計本数 1万2606本

「ファインドラブ2」のファンディスクがいよいよ発売。限定販売なので欲しい人は早めに買っておこう。

7位 前回1位 スーパーリアル麻雀P7

セタ／'98年5月21日発売／7,800円／TAB（18歳以上推奨、1・4メガ拡張RAM対応）

推定期間販売本数 1万1610本

推定累計本数 3万3239本

今週は新作ラッシュに押されて、ランキングはややダウン。もう3(+α?)つのシナリオは全部クリアした？

8位 前回2位 バロック

スティング／'98年5月21日発売／6,800円／RPG

推定期間販売本数 8081本

推定累計本数 2万5643本

「どうも話が進まないんだけど……」という人のために、今回はクリアまでの最短ルートを紹介。P168へ!!

9位 前回7位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年4月4日発売／6,800円（3枚組）／ADV+SLG（マウス対応）

推定期間販売本数 7656本

推定累計本数 52万6884本

サタコレ版を含めて57万本以上を売上げた前作。今回もこの調子でいけばその数字を超えるかな？

10位 前回8位 ヴァンパイア セイヴァー

カプコン／'98年4月16日発売／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／格闘ACT（4メガRAM必須）

推定期間販売本数 7632本

推定累計本数 14万3832本

以前紹介した「EX OPTION」では、すでにクリアしたキャラクターのエンディングを鑑賞できるぞ。

順位	前回	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	前回9位	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子 セガ／'98年4月29日発売／4,800円／S・RPG	6622本	5万4688本
12位	NEW SOFT	王様げーむ ソシエッタ代官山／'98年5月28日発売／6,800円（2枚組）／バラエティ（18歳以上推奨）	5942本	5942本
13位	前回12位	サクラ大戦（セガサターンコレクション） セガ／'98年2月11日発売／2,800円（2枚組）／ADV（マウス対応）	5078本	6万7765本
14位	前回6位	アイドル麻雀ファイナルロマンス4 ビデオシステム／'98年5月21日発売／6,800円／TAB（18歳以上推奨）	4996本	1万1263本
15位	前回17位	ドラゴンフォースⅡ　ー神去りし大地にー セガ／'98年4月2日発売／5,800円／S・RPG	4539本	7万5548本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は5月25日～6月8日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

サターンに代わるドリームキャストは、最高ランクのアーケード作品も遜色なく移植できるまさに夢のマシン。それだけに新機種への移植希望は、こことはちょっと違うかも。どう？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	252
2	3	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	138
3	6	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	137
4	8	パラサイト・イヴ	スクウェア プレイステーション	135
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	121
6	10	臭作	エルフ Microsoft Windows 95	104
7	2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ ビデオゲーム	103
8	7	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	101
9	5	To Heart	リーフ Microsoft Windows 95	98
10	9	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	88
11	10	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	86
12	12	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	84
13	15	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト スーパーファミコン他	68
14	18	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	66
15	13	ゼノギアス	スクウェア プレイステーション	57
16	17	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	55
17	27	エスプレイド	アトラス/ケイブ ビデオゲーム	43
18	14	セガラリー2	セガ ビデオゲーム	38
19	20	みつめてナイト	コナミ プレイステーション	31
20	22	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	30

9 To Heart

実現度 0%（？）

パソコン版が人気を得たこの作品。PSには移植が決定しているけど……サターンには？

17 エスプレイド

実現度 0%（？）

ケイブの手がけたシューティングのポイントが急上昇。ぜひ希望に応えてほしいよね。

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

6月は「バーチャストライカー2バージョン'98」や「デイトナUSA2」などが稼働を開始して、また賑やかになりそうだよね。どっちも単純に熱いからみんなにオススメ。見つけたらGO!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	52653
2	2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	41225
3	5	バーチャストライカー2	セガ	17488
4	4	鉄拳3	ナムコ	16937
5	3	ストリートファイターEX2	アリカ/カプコン	14101
6	新	ファイティングバイパーズ2	セガ	13673
7	6	セガラリー2	セガ	10326
8	7	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	6742
9	8	ビートマニア 2nd MIX	コナミ	6730
10	10	ゲットバス	セガ	6158
11	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	4802
12	13	タイムクライシス2	ナムコ	4489
13	9	闘魂烈伝3	ナムコ	3782
14	12	私立ジャスティス学園	カプコン	3704
15	14	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	3362

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

6位 NEW SOFT ファイティングバイパーズ2

セガ／稼働中／格闘アクション／MODEL3・STEP2.0基板

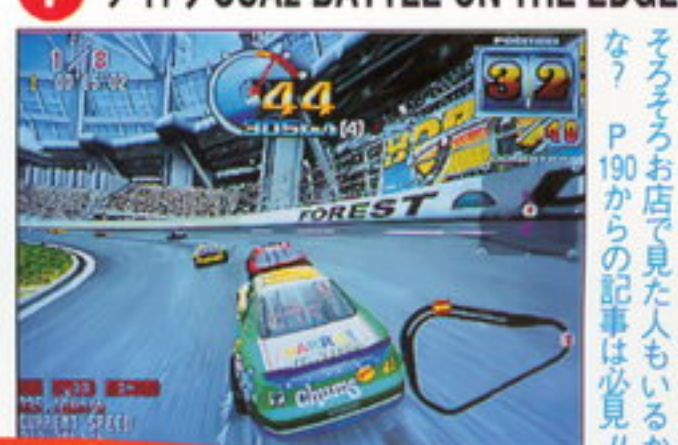
イベント速報をお届け!

いよいよランキングに入ってきた「FV2」。今週はP188より以前イベント告知をした「スカルポリゴン2」のレポートを掲載。このイベントには、なんとその日だけの特別バージョンが登場したのだ。もしドリームキャストに移植されるなら、ぜひオマケとして入れてほしいよね。

2 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

ついに詳細が発表された全国大会。優勝目指して腕をみがけ!

? デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE

そろそろお店で見た人もいるかな？ P190からの記事は必見!!

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

ドリームキャスト用のタイトルが実質的に1～2タイトルしか明らかにされてないから、「D2」の人気度を発表できないのが残念。早くたくさんの人気タイトルで賑わせてほしいよね。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／格闘ACT

296 POINTS

開発進行度 ？%

※画面は業務用のものです

ネットワーク機能は？

家庭用版「VF3」は、ぜひ通信対戦に対応させてほしいよね。今のところコンシューマで「リミックス」が、パソコンでは「2」が対応しているけど……今度はどうなる？

2位 前回2位 Pia♥キャロットへようこそ!! 2

NECインターチャネル／今秋発売予定／価格未定(2枚組)／恋愛SLG(18歳以上推奨)

281 POINTS

開発進行度 62%

"+α" にも期待？

今月は新情報をお休みしたけど依然好位置をキープするPiaキャロ2。ファンにとってはWindows版からの追加要素が早く知りたいところだろうね。7月、いよいよ発表です♥

3位 前回3位 ルナ2 エターナルブルー

角川書店・ESP／7月23日発売予定／6,800円(2枚組)／RPG

278 POINTS

開発進行度 85%

序盤ストーリー紹介!!

サブシナリオが改良されているサターン版「ルナ2」。そこで今週は序盤のストーリーを紹介しているぞ。また、システムについても詳細な解説を掲載。詳しくはP28から！

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

15位 NEW SOFT バーチャコールS

キッド／今秋発売予定／価格未定(スペシャル版は2枚組)／恋愛SLG(18歳以上推奨・マウス、マルコン対応)

153 POINTS

開発進行度 ？%

大幅パワーアップ!!

基本はパソコン版の「3」だけど、「2」の人気キャラも登場するこの作品。他にもボイスが加えられていたりと充実の内容になっているぞ。

20位 NEW SOFT レイディアント シルバーガン

トレジャー／7月23日発売予定／5,800円／SHT

109 POINTS

開発進行度 80%

オリジナル要素に期待

アーケード版がST－V基板を使用しているので、完全移植は保証済み。さらにサターン版ならではの要素も追加される。新情報は次週に。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	6	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NECインターチャネル/今夏予定	229
5	4	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル/今夏予定	218
6	5	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP/8月27日	180
7	19	バッケンローダー	セガ／8月6日	179
8	13	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／発売日未定	176
9	9	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	174
10	14	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／6月25日	173
11	17	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	セガ／今夏予定	172
12	11	ワーズ・ワース	エルフ／今秋予定	170
13	12	ポケットファイター	カプコン／7月9日	168
14	8	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	165
15	新	バーチャコールS	キッド／今秋予定	153
16	18	DEEP FEAR	セガ／7月16日	152
17	10	魔導物語	コンパイル／7月23日	148
18	16	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン／7月23日	137
19	15	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	セガ・エニックス／6月25日	132
20	新	レイディアント シルバーガン	トレジャー／7月23日	109
21	21	お嬢様特急	メディアワークス/7月下旬予定	95
22	34	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	データイースト/7月9日	91
23	23	ハイスクール テラ ストーリー	キッド／7月23日	88
24	22	ダービースタリオン(仮称)	アスキー／発売日未定	80
25	28	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム/11月予定	79
26	31	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム／6月25日	77
27	26	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／発売日未定	74
28	27	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	コナミ／発売日未定	73
29	24	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	アスミック／8月6日	72
30	36	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ／発売日未定	70

OTHER CHECK! COMING SOON!!

7 バッケンローダー

その世界観のみならず、奥深いシステムも魅力。詳細は次号で。

48 コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～

往年の名機、MSXのコナミタイトルが30本収録された作品。

※ 上のデータのポイントは6月12日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

セガサターン SEGA SATURN MAGAZINE 読者参加型企画 Vol.103

WEEKLY 読者レース

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票で、リアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は気になる中堅ソフトが続々登場。さて、「買い」かな?

↓オッズ表サターンA 6月19日現在発売済みサターンソフト総本数:1005本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV+SLG	9.7504
2	新	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.7037
3	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.5521
4	7	仙窟活龍大戦 カオスシード＜通常版／初回限定版＞	SLG	9.5298
5	2	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.5296
6	9	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.4904
7	8	グランディア	RPG	9.4888
8	6	CULDCEPT(カルドセプト)	TAB	9.4852
9	26	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.4843
10	5	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.4824
11	11	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4618
12	4	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.428
13	10	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.427
14	12	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4185
15	13	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	SLG	9.4169
16	新	メルティランサー Re-inforce＜通常版／初回限定版＞	SLG	9.4166
17	14	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3933
18	15	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3754
19	16	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(サタコレあり)	SLG	9.3721
20	17	シャイニング・フォースIII シナリオ2 ねらわれた神子	S•RPG	9.3709
21	18	プリンセスクラウン	A•RPG	9.3693
22	20	シルエット ミラージュ	ACT	9.3621
23	21	街	NOV	9.3621
24	19	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3476
25	24	Pia♥キャロットへようこそ!!(18歳以上推奨)	SLG	9.3257
26	25	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3256
27	22	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.3155
28	27	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3102
29	28	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.3006
30	23	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2981
31	30	ポリスノーツ	ADV	9.2871
32	31	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2708
33	32	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.2689
34	29	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩(いろどり)のラブソング	ADV	9.25
35	33	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.2424
36	34	バーチャファイター2(サタコレあり)	ACT	9.2377
37	35	慟哭 そして…(18歳以上推奨)	ADV	9.2377
38	36	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.234
39	37	だいな あいらん	ADV	9.231
40	39	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2228
41	38	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2127
42	40	NiGHTS(ナイツ)(サタコレあり)	ACT	9.2086
43	42	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2032
44	新	スーパーリアル麻雀P7(18歳以上推奨)	TAB	9.2
45	61	ステラアサルトSS	SHT	9.1886
46	43	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE(サタコレあり)	SPT	9.1794
47	44	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1595
48	46	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1448
49	56	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.1445
50	45	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	9.1428
51	80	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	9.1428
52	52	バトルガレッガ	SHT	9.123
53	54	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.1229
54	49	悠久幻想曲	RPG	9.1189
55	50	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT(サタコレあり)	SHT	9.1187
56	90	UNO DX	TAB	9.1176
57	55	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.117
58	48	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1165
59	51	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.1141
60	新	バロック	RPG	9.1111
61	53	レイヤーセクション(サタコレあり)	SHT	9.1102
62	58	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	9.0795
63	59	セガラリー・チャンピオンシップ(サタコレあり)	RAC	9.0783
64	47	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア(18歳以上推奨)	ADV	9.0782
65	57	マジカルドロップIII～とれたて増刊号!～	PUZ	9.073
66	66	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special(18歳以上推奨)	ADV	9.0677
67	62	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0505
68	63	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0482
69	60	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0451
70	64	花組対戦コラムス	PUZ	9.0391
71	81	クーリエ・クライシス	ACT	9.0357
72	77	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定!核爆発5秒前～	ADV	9.0344
73	67	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0192
74	65	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	9.0178
75	74	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	9.0078
76	76	マリカ～真実の世界～	RPG	9.0043
77	69	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0029
78	71	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9994
79	68	バーニングレンジャー	ACT	8.9944
80	73	エターナルメロディ	SLG	8.9925
81	70	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	8.9914
82	72	バーチャファイター	ACT	8.991
83	75	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	8.9892
84	78	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.9687
85	79	プリンセスメーカー2(サタコレあり)	SLG	8.9674
86	82	BULK SLASH	SHT	8.9597
87	83	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9527
88	86	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	8.9431

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
89	84	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9416
90	85	バーチャコップ	SHT	8.9394
91	88	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9375
92	87	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)(サタコレあり)	A•ADV	8.9344
93	89	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.933
94	91	ソニックジャム	ACT	8.9177
95	98	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.9166
96	94	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9132
97	92	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9077
98	95	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.9062
99	93	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.9047
100	96	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9
101	97	ダライアス外伝	SHT	8.8893
102	102	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.876
103	99	タクティクス オウガ	RPG	8.8719
104	100	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.8679
105	101	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.8649
106	103	真・女神転生 デビルサマナー(サタコレあり)	RPG	8.8537
107	111	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.8484
108	105	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8401
109	104	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8398
110	108	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.8305
111	112	戦国ブレード	SHT	8.8083
112	110	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8074
113	113	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8027
114	114	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.7884
115	115	GRANDRED	SLG	8.7857
116	116	天地無用!連鎖必要	PUZ	8.7833
117	152	ウイニングポスト3	SLG	8.7777
118	117	だいな あいらん予告編	ETC	8.7741
119	120	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7741
120	121	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.7733
121	119	Winter Heat	SPT	8.7731
122	118	パンツァードラグーン	SHT	8.7686
123	41	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.7647
124	124	三國志V	SLG	8.762
125	129	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7596
126	123	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7553
127	126	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7552
128	132	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7538
129	125	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7497
130	128	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7486
131	138	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.7456
132	109	くのいち捕物帖	ADV	8.7446
133	106	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.7413
134	127	セツ風の島物語	A•RPG	8.7383
135	131	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7376
136	107	大航海時代外伝	S•RPG	8.7368
137	新	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.7333
138	130	バイオハザード	ADV	8.7305
139	134	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7246
140	135	バーチャコップ2	SHT	8.718
141	136	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7142
142	137	信長の野望・天翔記	SLG	8.7126
143	133	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.7114
144	139	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6949
145	140	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.6944
146	122	Techno Mortor(テクノモーター)	ETC	8.6923
147	146	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6906
148	141	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6811
149	147	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6802
150	144	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6758
151	143	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.6741
152	145	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.6641
153	149	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6621
154	148	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6606
155	150	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6588
156	154	ハイパーデュエル	SHT	8.6558
157	153	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.6545
158	142	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.6467
159	156	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6407
160	157	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.6399
161	160	大航海時代II	SLG+RPG	8.6354
162	159	ストライカー1945	SHT	8.6325
163	160	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6168
164	168	COTTOn2	SHT	8.6133
165	161	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
166	155	メタルブラック	SHT	8.6089
167	177	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6078
168	171	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6058
169	163	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6045
170	166	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6032
171	167	デイトナUSA	RAC	8.5975
172	165	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.5969
173	172	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5916
174	170	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5913
175	173	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5906
176	169	シーバス・フィッシング2(サタコレあり)	SLG	8.5873

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
177	176	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.5862
178	175	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.5789
179	174	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5741
180	162	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5727
181	178	ドラゴンフォース(サタコレあり)	SLG	8.5705
182	180	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5662
183	181	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5645
184	179	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
185	194	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.5585
186	182	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5558
187	184	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
188	185	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	SHT	8.549
189	187	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5471
190	158	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	S•RPG	8.547
191	188	世界の車窓から[I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5454
192	189	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.5416
193	190	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5372
194	191	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5303
195	183	プロ野球チームもつくろう!	SLG	8.5222
196	196	DX人生ゲームII	TAB	8.5219
197	192	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5211
198	193	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.5194
199	195	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(サタコレあり)	TAB	8.5164
200	224	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5079
201	198	テラファンタスティカ(サタコレあり)	S•RPG	8.5027
202	新	Shadows Of The TUSK	SLG	8.5
203	199	BATSUGUN	SHT	8.4963
204	201	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4885
205	210	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.4855
206	200	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.4846
207	197	アンジェリークSpecial	SLG	8.4782
208	203	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.4765
209	204	コマンド&コンカー(サタコレあり)	SLG	8.4722
210	206	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4669
211	145	信長の野望 将星録	SLG	8.4666
212	207	維新の嵐	SLG+RPG	8.4666
213	209	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4558
214	205	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.4485
215	212	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.4444
216	211	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.444
217	213	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
218	202	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.4421
219	208	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4415
220	216	バッブ・ブリーダー	SLG	8.4352
221	217	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4324
222	234	レイヤーセクションII	SHT	8.4315
223	219	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4293
224	214	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4259
225	221	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.423
226	215	ストリートファイターZERO	ACT	8.4217
227	227	提督の決断III	SLG	8.413
228	220	ディスクワールド	ADV	8.4074
229	222	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4021
230	225	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
231	226	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3865
232	228	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3846
233	229	デカスリート(サタコレあり)	SPT	8.3823
234	230	エネミー・ゼロ(サタコレあり)	MOV	8.3783
235	236	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3722
236	233	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3641
237	235	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3615
238	238	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3533
239	256	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.3529
240	237	パズルボブル3	PUZ	8.3521
241	231	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.35
242	239	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3495
243	241	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.3461
244	240	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.343
245	232	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.3407
246	243	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.3389
247	242	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3333
248	245	スナッチャー	ADV	8.3291
249	246	グレイテストナイン'96	SPT	8.3268

オッズ表サターン上位寸評 首位戦線またもや波乱含み!

合併号明けの今週。注目の新着ソフトが続々ランクインしてきた中、首位争いは結構な変動がみられて、波乱含みだ。「ギレン」「スパロボ完結編」は軒並み後退。「ひみつ戦隊メタモルV」は穴馬急上昇!

初登場2位の快挙「グランディア～デジタルミュージアム～」。

【すって、もんで……と】「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「はいはい、お久しぶりデスネェ、ハチくん。どーしたの? いったい」「いやー、ドリームキャストのその後の記事、よっぽど前回の内容が悔しかったんですかネェ……。なんかスゴイことやっちゃってましたよ、あそこ」「ドッ(笑)。まあワシ的には全然いいんだけどさ。なんか次の26日売りもヤバイのでは?」「某○○氏もおかんむりとか」「ピピー! はいはい、次の情報が出るまで、みんな落ち着けーっ!」「……って、隊長が言っても説得力ないですよ」「……むー、誰か何とかしてっ(笑)」

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
250	247	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
251	244	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3168
252	249	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.3137
253	248	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3112
254	250	太閤立志伝II	SLG	8.3048
255	251	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3048
256	252	パズルボブル2X	PUZ	8.2941
257	253	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
258	254	三國志英傑伝	SLG	8.2674
259	255	Tactics Formula	TAB	8.2608
260	257	Wizards' Harmony	SLG	8.2399
261	218	紫炎龍	SHT	8.238
262	259	AMOK	SHT	8.238
263	258	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2374
264	260	バブルシンフォニー	ACT	8.2352
265	262	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2228
266	263	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.221
267	265	対局将棋 極II	TAB	8.2142
268	264	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2125
269	266	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2119
270	267	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2053
271	261	サウンドノベルツクール2	ETC	8.2051
272	272	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2033
273	269	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
274	270	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.1965
275	186	ソビエトストライク	SHT	8.1923
276	223	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
277	271	マジカルドロップ2	PUZ	8.1864
278	268	桃太郎道中記	TAB	8.1829
279	273	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.1826
280	274	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1751
281	275	ガンバード	SHT	8.1729
282	276	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
283	277	ファンタステップ	ADV	8.1578
284	280	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1482
285	279	LULU	ETC	8.1449
286	285	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1428
287	286	重装機兵レイノス2	ACT	8.1428
288	281	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.141
289	299	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1371
290	282	アースワームジム2	ACT	8.1363
291	278	ソロ・クライシス	SLG	8.1355
292	290	大運動会	SLG	8.1352
293	296	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.1346
294	284	将棋まつり	TAB	8.1309
295	287	冒険活劇モノモノ	RPG	8.12
296	292	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1111
297	291	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.106
298	288	怪盗セイント・テール	ADV	8.1022
299	293	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1019
300	294	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.098
301	295	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0969
302	297	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0916
303	300	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0878
304	301	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0864
305	302	優駿クラシックロード	SLG	8.0824
306	307	ブラストウインド	SHT	8.0793
307	306	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0782
308	298	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0746
309	304	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.0724
310	305	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0714
311	303	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0703
312	309	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
313	324	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.0588
314	310	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
315	308	ラストブロンクス	ACT	8.0561
316	312	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
317	313	ブラックドーン	SHT	8.0526
318	311	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0511
319	283	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0459
320	315	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0404
321	314	MYST	ADV	8.0397
322	316	スレイヤーズろいやる	RPG	8.032
323	317	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0194
324	319	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0176
325	318	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0172
326	320	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	8.0119
327	322	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	8
328	323	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8
329	368	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8
330	325	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.9949
331	321	実況パワフルプロ野球S	SPT	7.9831
332	329	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.9824
333	336	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9729
334	327	F-1 Live Information	RAC	7.9685
335	330	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9578
336	331	バーチャル競艇	SPT	7.9565
337	332	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
338	333	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.9523
339	334	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9473
340	335	南方珀堂登場	ADV	7.9444
341	337	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9428
342	289	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.9387
343	340	ダークセイバー	A•RPG	7.9265
344	326	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～（通常版／初回限定版）（18歳以上推奨）	SLG	7.9259
345	343	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.923
346	342	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.92
347	328	EVE The Lost One	ADV	7.9174
348	344	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
349	339	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.9159
350	347	エリア51	SHT	7.9142
351	341	速攻生徒会	ACT	7.8965
352	346	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
353	345	SONIC R	RAC	7.8854
354	348	卒業III～Wedding Bell	SLG	7.875
355	349	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.873
356	356	チョロQパーク	RAC	7.8709
357	350	麻雀大会IISpecial	TAB	7.8636
358	351	The Tower	SLG	7.8557
359	352	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8524
360	353	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85

◎新着本命馬紹介　いきなり2位と大好評。名作の感動を今こそ再び！

2着 NEW SOFT グランディア～デジタルミュージアム～

ゲーム アーツ/ESP／'98・4・29
3,500円／ETC

全投票平均点　9.7037
本誌の平均点　―

これは、新しい設定資料集の形なんじゃないかと思う。ダンジョンを探索し、敵と戦いながらアイテムを集めていく。敵も強くなっていて、本編の戦闘やダンジョンが少し物足りなかった自分にはすごく楽しめた。また「ミニゲーム」も、かなり熱くなることうけ合いだと思う。グランディア本編の1／5くらいありそうなストーリーで、この値段はとてもリーズナブルだと思う。「グランディア」をプレイした人には、ぜひともこの「デジタルミュージアム」もプレイしてほしい。（静岡県・藤巻雄一・22歳）「グランディア」の魅力がていねいに濃縮されていて、かなり充実した内容。個人的には再び“スー”と冒険できたことと、忙しい（？）“リエーテ”を見ることができただけでも満足だったが、そんなファン枠にとらわれず、あくまでもロールプレイングゲームとしてやり込める作りがうれしい。実際、ダンジョンの構成や敵の強さに心地よい手強さがあり、キャラクターもすでにある程度のレベルを持ち、派手な戦闘が展開されるので、ダンジョン探索が本編より面白かった。「グランディア」未体験の人でも、十分遊べるソフトと思う。（青森県・関川展行・27歳）ただの設定資料集的なソフトかと思いきや、「グランディア」未体験の人でも楽しめるくらいの凝縮された内容でビックリ。資料というより「外伝」だ。この低価格で、しかも妥協のない徹底された作り。他のその場しのぎ的なソフトにも、これをぜひ見習ってもらいたい。（埼玉県・柳原鈴一郎・23歳）このゲームの面白さは、なんといってもゲームセンターに用意された数々のミニゲームにあると思う。また戦闘部分については、「グランディア」よりも敵が強くなっていたりと、これまた手応えがあって楽しむことができた。中でも、ガーライル軍の3人娘は一番強かったと思うんだけど……それって、ボクだけかな？（神奈川県・小林仁・15歳）「グランディア」をやった人にしかわからない面白さがある。それがプラスでもあり、マイナスでもある。この価格で、ミニゲームから設定資料、ダンジョン、戦闘など楽しみが数多く収録されているのはお買い得。ただ、部分的に音声があったらよかったかもしれない。個人的には、モンスターの本に“リエーテ”の声を入れてほしかった。しかし、全体的に、この値段でここまで楽しませてくれる内容は秀逸。ゲーム アーツに感謝したい。（京都府・嶋田加寿樹・20歳）ストーリーがないぶん、気軽に始めたり、やめたりすることができる。ミニゲーム、設定資料は楽しいが、サウンドモードがないのが残念。音楽CDを買え、ということ？（静岡県・鈴木秀洋）ダンジョン、戦闘ともに「グランディア」以上のハイレベルで驚いた。本編も、このくらいの難易度の方が良かったと思う。個人的には、本編のエンディングでの唯一の心残りが、今作のエンディングで解消されていたので大満足。ぜひ、「グランディア」の新ハードでのリメイク＆続編を！（山口県・金本直也・26歳）戦闘終了後にあるフェイスの変化や、新しいセリフの追加などなど……妥協のない作りに驚いた。（静岡県・田邊一敏・16歳）本編である「グランディア」よりもダンジョンが複雑で楽しめる。トラップが多く、いきなり動きだして驚かされるようなものなど、面白いトラップが数多く用意されている。しかし、本編をプレイしていない人は、このエンディングを見てもよくわからないだろう。（千葉県・神崎翼・14歳）もう一度、「グランディア」の世界で遊べるというだけで、本当にうれしい。これまで出たゲームでも、こういうソフトがもっと出るといいと思う。（高知県・三谷健一・28歳）

◎新着本命対抗馬紹介　デキのほどはなかなかの好評。余裕があれば要チェックだぞ！

16着 NEW SOFT メルティランサーーRe-inforce

イマディオ／'98・5・21
7,800円（3枚組／初回限定版（4枚組／8,800円））／SLG

全投票平均点　9.4166
本誌の平均点　8.33

今回はストーリーが途中で3つに分岐するようになって、何度か繰り返し遊ぶことができるようになった。文字が見やすくなり、グラフィックも美しい（アニメはいまいちだが）。しかし、育成モノか恋愛か、中途半端な感じになってしまった。前作が気に入った人は買ってソンはないが、PS版におまけ要素が入ったくらいで1,000円も高いのは納得がいかない！この内容では、ファンしか買わなくなってしまうだろう。（宮城県・蓬田晴美・37歳）「育てられゲー」とはよくいったもので、キャラクターたちの後輩（プレイヤー）に対する思いやりが、とてもよく感じられる。前作をプレイした者にとっては「あいつらも成長したな」と思わせ、ホロリとさせるところも。ゲームの内容も文句なしのデキ。グラフィックは美しく、セリフもすべてしゃべり、ロードも短い。Zボタンでのテキスト高速表示は、マルチシナリオのゲームにとってありがたい機能だ。唯一の弱点であるムービーも、画面から1メートル離れれば文句はない（笑）。個人的には育成型シミュレーションの最高傑作だと思う。（東京都・太田茂生・24歳）

44着 NEW SOFT スーパーリアル麻雀P7

セタ／'98・5・21
7,800円（18歳以上推奨）／TAB

全投票平均点　9.2
本誌の平均点　7.33

たしかに規制はされているが、新しいアニメーションやおまけがキレイで面白く、キャラクターたちの魅力を倍増させている。「脱ぐ」場面がなくてもいいほど素晴らしいし、好感が持てる。収録されている歌もナイス。（埼玉県・佐藤智昭・21歳）「18推」による規制部分を除けば、業務用のデキを越える作品になっている。特にアニメーションは前作とは比較にならないほど鮮明で、かつスムーズである。また対局中のセリフやツモ牌の増加でプレイの面白さも増し、リアル麻雀シリーズの集大成ともいえる内容であると思う。（埼玉県・石山英樹・24歳）シリーズを追うごとに完成度が高まり、おそらくこのジャンルで右に出る作品はないだろう。特にアニメーション処理は良く、また拡張ラムカートリッジ4MBを使えば、ロード時間まったくなし。せっかく拡張ラムがサターンにあるのだから、もっとこれからも対応作品が出てほしいと思う。でも、おまけの着せ替えセットで遊ぶのは、ちょっとハズカシイ。（神奈川県・下田直樹・20歳）このシリーズでは定番だが、（自分が弱すぎるのかもしれないけど）コンピュータが強すぎる。あとフリー対戦がないのもいただけない。しかし、ロードの短さやグラフィックの美しさは、他の麻雀ゲームより上だと感じさせる。（山口県・忠恵貴則・18歳）内容はとても楽しいのだが、ひと通りクリアしてしまえばそれまで。飽きるのも早い。おまけも物足りない。もっと長く遊べる工夫がほしかった。（東京都・高野浩明・26歳）

【IRIマガって、なんか……】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　前号で、サタマガの次の名前が『ドリームキャストマガジン』略して、『ドリマガ』だー！　とかいうのを書いたら、いろいろな意見がぁーっ！」「ん？　で、いったい何と？」「オレは入交さんの信奉者だ。よって、『入さんマガジン』略して『IRIマガ』にしろ……とか」「ほう……」「ドリームキャストの略は、オレ的には“ドキャ”だから、『ドキャマガ』にしろ……とか。よってその他の専門誌も『電ド（ピー）』『ド（ピー）ファン』がいいだとか」「…………“ピー”はやめろ（笑）、“ピー”は」「で？　実際どうなるんでスカね？」「…………。近日公開予定じゃ！　待て待て待てーっ！」「……へ？　ホント？」

◯新着対抗馬紹介　世界観が話題になっていた新作3本。さて、その感想はどう？

60着 NEW SOFT バロック

スティング／'98・5・21
6,800円／RPG

全投票平均点	9.1111
本誌の平均点	7.66

秀逸な世界観、魅力的なキャラクター、心に訴えかける音楽、美麗なグラフィック……まさに僕の"妄想"を具現化してくれた作品。細かい部分の問題はあれど、優しすぎず、難しすぎないゲームバランスは、プレイするたびに成長していく自分に気付かせてくれる。「百聞は一見にしかず」。少しでも興味を引く部分があったなら、迷わずプレイしてほしい。(北海道・工藤像・19歳) 思わず感嘆するほど、良い感じ。美しい（醜い？）異形たち、ステキなキャラクターとの会話、愛くるしい天使虫などなど、惹かれる点は多い。が、方角がわかりづらく戦闘も単調になりがちと、もったいない点もちらほら。世界観が気に入ったならオススメだけど、決して大衆向けではない。(岡山県・原健・18歳) 世界観にホレて買ってしまったのですが、純粋にゲームとしてもかなり楽しめる。3Dダンジョン構成ですが、プレイヤーを迷わせるというよりも、戦略性を高めている点に好感が持てます。(北海道・北田顕啓・25歳) 期待以上のデキ。なめらかな3Dダンジョンをはじめ、グラフィックは最高レベルで、BGMも臨場感あふれる秀逸なもの。2Dマップに方位が出ないのも、3Dマップ慣れしている人なら大して苦にならないはず。ただアイテムがランダムなので、運が悪いとけっこうすぐ死んでしまう。「死」がゲームオーバーを意味しないこのゲームでも、若干のストレスは感じる。またディープで細かく作り込まれた世界観は、ハマれる人にはたまらないが、逆にそうでない人にはつらいかも。自分としては、今までにないほどにのめり込めている作品。最後に、アクションが苦手な人は多少の覚悟が必要。(東京都・根本和香子・22歳) 頭痛と吐き気（3D酔い）を感じながらも"つづける"を選んでしまう。セリフなど文字情報が少ないきらいはあるが、多弁すぎるゲームが多いなか、想像するという貴重な楽しさを持ったゲームだと思います。待ったかいがありました。(京都府・矢野利佳・31歳) 3D酔いする。トロくさい私は死んで(？)ばかりで、最下層へ行けない。しかも、外界でも迷いまくる。マップが見づらい。セーブが限られた場所でしかできないなど、ゲームシステム的に不満が残る。でも、世界観やグラフィック、死んでしまってもその先にストーリーの続きがあるとか、だんだん記憶が戻るストーリー展開などはGood!(岡山県・井上悦子・29歳)「DOOM」でも「E0」でも酔わなかった私が、久しぶりにすさまじい3D酔いを起こした作品。2階と降りないうちに気持ち悪くなって、休まないと気分が良くならず、そのうえ油断するとすぐ死ぬので話が進まないことがおびただしい。が、それでも何とかしたいと思わせるモノがある。世界観に命を削っても良いと感じた人向けな1本。(千葉県・成瀬智幸・29歳) グラフィックやセリフなど、画面に映るすべてから「バロック」の世界が語られている。これは本当に素晴らしく、見事というほかはない。しかしストーリーの部分は、ある程度理解するために（個人差はあるにせよ）10回近く塔に入らなければならない。いくら塔の内部が変わるといっても、結構つらいものがある。(埼玉県・清水大介・22歳) 剣を装備したら間合いが広がるなどの、特典があればよかったのに。また、これだけ敵がたくさん出るのであれば、基本の武器が銃でも良かったかも。(島根県・木村俊之・23歳) 世界観、ストーリーはよくデキていてハマれる内容。しかしシステム面では不親切な部分も多く、快適にプレイできたわけではない。グラフィックやムービーには、目を見張るものがあった。(長野県・谷口修・26歳) 本当の意味で「恐怖」を味わえるゲームだ。ストーリーも一筋縄でなく、先がまったく読めずにわくわくしながら進められる。(岡山県・大野芳紀・22歳) ダークな雰囲気を感じられる世界観が最高にいい。ゲームを始めたばかりでは理解できなかったストーリーも、何回もチャレンジしていくうちにわかってくる。(愛知県・川崎紀雄・23歳) プレイする人によって好き嫌いがはっきりと分かれそう。また、グラフィックはキレイでいい感じなんだけど、キャラの動きにちょっと不満が残った。(福島県・二階堂聡・17歳) 敵の攻撃の大半が回避不可能なのがツライ。アクションがヘタな人には向かないかも。(愛知県・佐橋史教・16歳)

137着 NEW SOFT 少女革命ウテナ　いつか革命される物語

セガ／'98・5・28
6,800円(2枚組)／ADV

全投票平均点	8.7333
本誌の平均点	8.66

アニメや原作を知っている人なら、笑えるところなどもあり、ファンならけっこう楽しめる作品だと思う。ただ、行動できる範囲や、会話の選択肢がもっとあると良かったんだけど……。(千葉県・賀川聖子・22歳) 発売される前から、楽しみにしていた作品。フルボイスという点と、原作のイメージをよく保っている点で評価できる。ただ、原画に少々粗いものがあったり、静止画に声のみでストーリーを進めていくようなところがあるのが気にかかる。(千葉県・荒川正裕・39歳) 声ばかりでストーリーが進み、またグラフィックも静止画ばかり。さらに、ディスクをやたら読み込んでいるのもいただけない。ただし、決闘場に向かうムービーがTV版と同じというのは良かった。(岡山県・岡直人・27歳) ゲームというよりも、一種のファンアイテムかと思われる。一応ファンでなくてもストーリーを楽しむことはできるが、ゲームというよりはあくまでもストーリーを読み進めていく、といった感じのもの。「ウテナ」に興味がある人のほうがいいのは間違いない。行動範囲も狭いし、選択肢も少ないので、ゲームらしい要素をもう少し入れてほしかった。とはいえ、ストーリーもグラフィックも水準をはるかに超えてます。(埼玉県・三浦翔夫・23歳) 原作を知らなくても、十分楽しめる内容になっている。ロード時間も苦にはならないし。少女チックな世界だけど、それほどコテコテではないので、誰でもすんなりと入れると思う。(和歌山県・熊田あい・19歳)

202着 NEW SOFT Shadows Of The TUSK

ハドソン／'98・5・21
6,800円(モデム対応)／SLG

全投票平均点	8.5
本誌の平均点	5.33

盤面が決められているので、さながらチェスのような雰囲気でゲームを楽しむことができる。また、ルールも把握しやすいので、広い間口で万人にオススメできるのもうれしい。対人戦が熱いので、特にモデム所有者はぜひ買ってほしい！(神奈川県・渡辺和子・23歳) 2／3から3／4の確率で勝てる攻略方法があるので、対COM戦は、ほとんどカード集めの作業になってしまう。従って、対人戦がメインと考えるべき。それが作った人達もわかっているのか、ストーリーモードはわりと短くなっている。間口は広いので仲間を作るのは容易かもしれないが、奥の深さがどの程度かは今のところ未知数で評価できない。(千葉県・成瀬智幸・29歳)

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
361	338	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	7.8378
362	355	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8296
363	357	三國志Ⅳ	SLG	7.821
364	354	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.8206
365	358	ウイニングポスト2	SLG	7.8133
366	359	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8096
367	360	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ソフト単体／RAM同梱）	ACT	7.8082
368	361	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.8059
369	362	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
370	364	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.8
371	365	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7857
372	366	NIGHTRUTH#03"二つだけの真実"	ADV	7.7857
373	367	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.7826
374	370	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7798
375	369	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7767
376	371	ZORK Ⅰ	ADV	7.7575
377	372	ビクトリーゴール	SPT	7.7559
378	373	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7555
379	374	ブループレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7553
380	375	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
381	376	バトルバ	RAC	7.75
382	378	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7458
383	377	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7441
384	379	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7419
385	380	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.695
386	381	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
387	399	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	7.6923
388	382	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.69
389	383	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6881
390	384	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
391	388	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.6808
392	385	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6557
393	386	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
394	390	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.6394
395	391	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
396	392	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
397	389	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6315
398	395	魔法学園ルナ	RPG	7.6303
399	363	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.6296
400	393	セクシーパロディウス	SHT	7.6168
401	404	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6086
402	394	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6025
403	387	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.5925
404	397	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5891
405	398	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
406	402	エーベルージュ	SLG	7.5855
407	400	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.5789
408	401	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
409	424	WILLY WOMBAT	ACT	7.5666
410	411	プリクラ大作戦	A•SHT	7.554
411	396	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.5507
412	405	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5504
413	406	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5502
414	408	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5476
415	409	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.5454
416	410	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5427
417	412	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5406
418	413	くるりんPA!	PUZ	7.5405
419	414	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
420	407	新テーマパーク	SLG	7.5303
421	415	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
422	403	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.5045
423	417	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.5
424	418	首都高バトル'97	RAC	7.5
425	419	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
426	420	DJ wars	ETC	7.5
427	416	リグロード サーガ2	S•RPG	7.4963
428	421	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
429	422	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4909
430	423	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4892
431	429	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4812
432	425	金沢将棋	TAB	7.48
433	426	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
434	430	ロードラッシュ	RAC	7.4776
435	432	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4704
436	433	NHL'97	SPT	7.4666
437	434	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
438	431	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4587
439	442	アルカナ ストライクス	RPG	7.447
440	436	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4454
441	437	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
442	438	WORMS	SLG	7.4444
443	439	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
444	443	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.4444
445	440	リグロード サーガ	RPG	7.4439
446	457	海底大戦争	SHT	7.4418
447	441	エアーマネジメント'96	SLG	7.4375
448	427	日灼けの想い出＋撫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4313
449	444	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
450	445	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
451	449	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～	SLG	7.4166
452	447	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
453	446	ウイニングポストEX	SLG	7.4108
454	451	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.41
455	448	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.409
456	450	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.4017
457	452	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3877
458	453	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
459	454	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3858
460	455	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.3809
461	456	シムシティ2000	SLG	7.3752
462	428	皇龍三國演義	SLG	7.375
463	460	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
464	459	マンクスTT－スーパーバイクー	RAC	7.3636
465	461	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.3636
466	462	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.36
467	463	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	SHT	7.3589
468	464	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.3529
469	465	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
470	466	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3424
471	467	エイリアン トリロジー	SHT	7.3333

【マジですよ、これ(笑)】「たたたたたた、た、たいっちょー(シュタタ)！ 前号の岡本・亙対談の中で話題に出た『バイトハザードⅢ』の募集。サタマガに電話で問い合わせやら、本当に履歴書送ってきた読者様続出なんですけどーっ!?」「おぉ……。バイオハザード戦略発表会。まだ言えないことはいろいろあるんだろう(推測)。とりあえず今回は空振り三振。……だったら、その真偽は自分の目で見てくるべしっ！ なんと、カプコン様から、バイトの問い合わせがあった場合の応募先が送られてきたぞいっ!」「ええーっ!? マジだったんすか、アレ?」「うむ。この募集は『マジなので(笑)』とも、ちゃんともらったぞ。さあ、マジで送れ！ 遅れるな!! 履歴書同封で、〒540-0037 大阪府中央区内平野町3-1-3 (株)カプコン開発本部採用担当『バイオハザードプロジェクト』係まで送れーっ!」「…………たいちょう、大阪なんスけど、これ」「当たり前ジャーっ!!」「本気の証と……」「うむ」

⬇オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
472	468	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3333
473	631	BIG HURT ベースボール	SPT	7.3333
474	470	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
475	472	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
476	474	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3043
477	475	ザ・ホード	SLG	7.3015
478	458	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.2978
479	473	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.2926
480	500	セガサターンで発見!!たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.2926
481	476	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2886
482	471	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2884
483	469	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.2875
484	477	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
485	478	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
486	479	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.2769
487	480	昇龍三國演義	SLG	7.2592
488	481	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2569
489	482	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.25
490	435	ファーランドサーガ	S•RPG	7.24
491	483	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
492	485	デジク アクアワールド	PUZ	7.2307
493	486	テーマパーク	SLG	7.2286
494	484	疾風魔法大作戦	SHT	7.2238
495	487	シェルショック	SHT	7.2142
496	488	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
497	489	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2065
498	496	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1973
499	490	実戦 パチスロ必勝法！3	TAB	7.1764
500	492	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1687
501	493	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1612
502	491	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.159
503	499	ゲックス	ACT	7.1578
504	506	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.1578
505	494	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.1538
506	503	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1477
507	497	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.1428
508	498	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.1428
509	495	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1411
510	501	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
511	502	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
512	504	Body Special 264	PUZ	7.125
513	507	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.125
514	505	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
515	508	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.1126
516	509	Cubic Gallery	ETC	7.1
517	514	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.0928
518	510	ROBO・PIT	ACT	7.0839
519	512	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
520	513	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
521	515	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
522	516	サンダーホークII	SHT	7.0705
523	517	風水先生	SLG	7.0689
524	511	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
525	518	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0645
526	520	大牌螢（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
527	521	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.054
528	519	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0522
529	522	ドゥーム	A•SHT	7.0476
530	523	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.04
531	531	Wizard's Harmony2	SLG	7.0333
532	524	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.0326
533	525	ステークスウィナー	ACT	7.0246
534	526	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0236
535	527	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7
536	528	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7
537	529	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7
538	530	水滸演武	ACT	6.98
539	532	神風拳	ACT	6.9583
540	533	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
541	534	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
542	535	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
543	541	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.9333
544	536	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
545	537	柿木将棋	TAB	6.9142
546	538	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.9081
547	540	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
548	543	七つの秘館	ADV	6.8898
549	542	サイドポケット3	TAB	6.8888
550	544	天地無用！登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8823
551	545	GOTHAII ～天空の騎士～	SLG	6.8767
552	546	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8703
553	547	銀河英雄伝説	SLG	6.8636
554	548	ナイトストライカーS	SHT	6.862
555	549	永世名人II	TAB	6.8571
556	605	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	PUZ	6.8427
557	551	新型くるりんPA！	PUZ	6.8421
558	552	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
559	595	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～（18歳以上推奨）	TAB	6.8181
560	553	卒業クロスワールド	ADV	6.8055
561	554	ゲームの達人	TAB	6.8037
562	555	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7972
563	556	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
564	557	スカイターゲット	SHT	6.7823
565	558	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
566	539	卒業アルバム	ETC	6.76
567	560	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.75
568	561	もうちゃ	PUZ	6.75
569	562	ズープ	PUZ	6.7333
570	563	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.725
571	564	AI囲碁サターン版	TAB	6.7083
572	559	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
573	565	AI将棋	TAB	6.6956
574	566	ダライアスII	SHT	6.6916
575	567	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.6875
576	569	クリーチャーショック	SHT	6.6708
577	570	永世名人	TAB	6.6708
578	571	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.6666
579	572	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6627
580	574	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
581	575	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
582	576	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
583	577	シーバス・フィッシング	SLG	6.6382
584	578	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
585	579	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
586	580	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
587	581	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5901
588	582	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
589	583	三國志リターンズ	SLG	6.5789
590	584	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
591	585	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.5714
592	586	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	6.5675
593	591	闘神伝URA	ACT	6.5604
594	588	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.543
595	589	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
596	590	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.525
597	573	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.5185
598	592	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
599	593	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
600	594	フィッシング甲子園	SPT	6.5
601	596	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
602	597	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4927
603	599	ゲームの達人2	TAB	6.4864
604	600	Tactical Fighter	SLG	6.4761
605	601	ブラックファイアー	SHT	6.475
606	606	RONDE～輪舞曲～	SLG&RPG	6.4457
607	602	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4437
608	603	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4385
609	604	だいすき	ADV	6.4375
610	662	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
611	607	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.423
612	598	AQUAZONE for SEGASaturn	ETC	6.4142
613	608	闘神伝S	ACT	6.4122
614	613	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.4081
615	612	ロックマンX3	ACT	6.4035
616	587	m～君を伝えて～	SLG	6.38
617	611	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3678
618	609	激突甲子園	SPT	6.3653
619	610	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.3617
620	614	麗見留劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
621	615	マジカルドロップ	PUZ	6.3478
622	616	究極タイガーII Plus	SHT	6.3333
623	617	戦国立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
624	626	Jリーグ実況鬼のストライカー	SPT	6.3333
625	619	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
626	621	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2862
627	622	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
628	618	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.2833
629	550	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.2666
630	619	爆れつハンター	ADV	6.2592
631	628	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.2553
632	625	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
633	627	実戦麻雀	TAB	6.2307
634	629	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
635	630	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
636	633	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1867
637	632	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
638	634	actua GOLF	SPT	6.1818
639	628	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.1764
640	635	BUG TOO!!	ACT	6.1764
641	636	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.168
642	620	忍ペンまん丸	ACT	6.1428
643	637	テトリスプラス	PUZ	6.1428
644	568	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.1363
645	638	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
646	640	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.125
647	641	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1061
648	642	ロードランナー・レジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
649	643	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
650	645	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.0888
651	644	D-XHIRD	ACT	6.0666
652	646	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.0625
653	648	逆鱗弾	SHT	6.037
654	647	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0357
655	649	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
656	650	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
657	651	龍狼伝説 遙かなる戦い	ACT	5.9441
658	639	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	5.9411
659	652	スペースインベーダー	SHT	5.9393
660	653	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.931
661	672	タクマカン～救煌傳奇～	ADV	5.9285
662	654	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
663	655	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
664	656	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	5.9139
665	657	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
666	658	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
667	659	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
668	660	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
669	661	アドヴァンストV.G.〈通常版／ジグソーパズル込み初回限定版〉	ACT	5.8333
670	666	知育パズル レインボータウン	PUZ	5.8292
671	663	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.8148
672	664	DARKSEEDII	ADV	5.8
673	665	クライムウェーブ	RAC&SHT	5.8
674	675	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.7727
675	667	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.7647
676	668	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
677	696	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.7272
678	670	「占都物語」その1	ETC	5.7142
679	671	ARCHIVE OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
680	687	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	5.6923
681	676	バーチャルカジノ	TAB	5.6666
682	677	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
683	673	ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］	ADV	5.6428
684	678	I miss you.	ETC	5.6428
685	679	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
686	680	タイムギャル&忍者ハヤテ	ACT	5.625
687	681	Race Drivin'	RAC	5.5919
688	682	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
689	669	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	5.5576
690	683	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.5531
691	684	新海底軍艦	SLG	5.5333
692	685	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
693	686	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
694	689	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
695	674	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.4782
696	690	Cat the Ripper―13人目の探偵士―	ADV	5.47
697	691	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.4583
698	692	戦略将棋	TAB	5.4375
699	693	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4237
700	694	NINKU―忍空― ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.3866
701	695	ゲイルレーサー	RAC	5.3727
702	697	エルフを狩るモノたち－花札編－（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
703	688	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.3529
704	698	ブレインバトルQ	QIZ	5.3437
705	699	Break Thru！	PUZ	5.2631
706	700	麻雀厳流島	TAB	5.258
707	701	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1879
708	702	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.1186
709	703	TAMA	ACT	5.1084
710	704	ダイダロス	SHT	5.0839
711	705	クロックワークス	PUZ	5.0769
712	706	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.0526
713	707	2TAX GOLD	QIZ	5.0526
714	708	球転界	PIN	5.0454
715	711	BREAK POINT	SPT	5
716	712	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5
717	713	シミュレーション・ズー	SLG	4.9166
718	709	サイベリア	SHT	4.9117
719	715	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
720	716	3D Lemmings	PUZ	4.8666
721	717	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
722	718	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
723	719	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	4.8153
724	714	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
725	725	ハイオクタン	RAC	4.7391
726	721	HORROR TOUR	ADV	4.7368
727	722	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
728	723	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
729	720	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7278
730	724	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.6875
731	726	タイタンウォーズ	SHT	4.65
732	727	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6486
733	710	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	4.6
734	729	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
735	730	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
736	731	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
737	732	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5277
738	733	ゲン ウォー	SHT	4.5
739	734	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.439
740	735	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
741	737	北斗の拳	ADV	4.3466
742	738	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
743	739	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
744	736	バーチャルオープンテニス	SPT	4.2833
745	742	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
746	728	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.1764
747	743	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
748	744	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
749	741	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.1111
750	740	キューブバトラー	PUZ	4.1
751	745	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
752	746	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.05
753	747	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0394
754	749	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	4
755	748	バーチャルバレーボール	SPT	3.9745
756	750	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
757	751	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8888
758	752	熱血親子	ACT	3.8602
759	753	天下制覇	SLG	3.7
760	755	トランスポート タイクーン	SLG	3.6666
761	756	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
762	757	痛快！スロットシューティング	ETC	3.6551
763	754	必殺！	ACT	3.6547
764	758	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	3.64
765	762	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.6363
766	759	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
767	761	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
768	763	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.4857
769	760	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
770	764	龍的五千年	ADV	3.4166
771	766	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
772	767	グリッドランナー	ADV	3.2857
773	765	イエローブリックロード	ADV	3.2758
774	768	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.1875
775	769	学校の怪談	ADV	3.1604
776	771	STRIKER'96	SPT	3.0909
777	770	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.08
778	773	ジョニー・バズーカ	ACT	2.9583
779	772	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.9444
780	774	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8378
781	775	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	ETC	2.8
782	777	南の島にブタがいた	PUZ	2.7297
783	776	PLANET JOKER	SHT	2.6829
784	778	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6774
785	779	FIST	ACT	2.6595
786	781	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6071
787	782	結婚～Marriage～	SLG	2.6033
788	784	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
789	780	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5641
790	783	カオスコントロール	SHT	2.5555
791	785	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
792	790	カオスコントロール リミックス	SHT	2.52
793	789	ハートビートスクランブル	ADV	2.4769
794	792	テラクレスタ3D	SHT	2.4444
795	786	Defcon5	SLG+RPG	2.4426
796	787	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.4308
797	791	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.3878
798	788	スターファイター3000	SHT	2.3506
799	793	デス クリムゾン	SHT	2.2055

オッズ表サターン下位寸評

シューティングは○○ゲーの臭い？

11月20日のドリームキャスト発動まであと154日という状況の中、サターンの最下位歴代帝王にはシューティングが多いという事実が発覚!? 撃ちものゲーに帝王の影。デス様を撃てるヤツは出るのか？

これもかなりキテマス（笑）。「スターファイター3000」。

【セガも負けてはいない?】「たいっちょー！　今度はカプコンさんだけでなく、セガ様からもアルバイトの募集がーっ」「む。セガ様のは、うちじゃ、結構恒例じゃな。これはこれで、ここからゲーム業界への登竜門を開くも良し」「人気も高いみたいっスけどね」「今ならドリームキャストの新作にも触れるかもっ?……」「とりあえず以下に募集要項を全文掲載するデス」「うむ」「セガではゲームソフトのチェックができるアルバイトを募集しています。応募資格は真面目に辛抱強く昼間月～金の勤務が長期間できる20～25歳の男女に限ります。応募方法は官製はがきに、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、志望動機、好きなゲーム、得意なゲームを記入の上、6月26日（金）までに下記宛先まで送付してください。面接する方は選考の上、7月3日（金）までに連絡いたします。〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12（株）セガ・エンタープライゼス　開発企画部　アルバイト募集係」「こっちも遅れをとるなー」「そうだそうだー」

↓次回出走予定馬パドック情報

大本命なきセガサターンの新作ソフト。このへんの気になるソフトも多いはず。最新作を大チェックだ!!

?着 無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド

KSS／'98・5・28
5,800円(18歳以上推奨)／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

期待していた作品なだけに、あまりにも雑な作りで残念極まりなかった。もちろん、不満度も高い！ 操作性は悪いし、グラフィックもなんだか古くさい感じ。なにより一番の欠点だと思われるのは、フル音声とまではいわないが、それにしても音声が少なすぎるところ。コンシューマなりのパワーアップした内容にしてほしかった。(徳島県・武田一美・29歳)

?着 GT24

ジャレコ／'98・5・28
5,800円(マルコン対応)／RAC

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.66

グラフィックは多少粗いがスピード感、サウンド、操作性がすべてバランスが取れているので、ストレスなくプレイできる。特に24hモードは熱中度が高く、燃える。(東京都・田島隼人・21歳) 無茶するとエンジンが焼き付くなど、耐久レースの感覚がよく再現されている。埋もれてしまいそうなゲームだけど、プレイしてもらいたい1作。(千葉県・成瀬智幸・29歳)

?着 王様げーむ

ソシエッタ代官山／'98・5・28
6,800円(2枚組／18歳以上推奨)／ETC

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.66

ミニゲームの数は少ないが、グラフィックやムービーが数多く用意されているため、プレイしていて飽きさせない作りになっている。(秋田県・渡辺晴彦・18歳) もっとHさを期待していたので、そうでない内容に少々がっかりした。個人的には早く、X指定を復活させてほしいと思います。(愛知県・小林正夫・40歳)

?着 Find Love2～The Prologue～

ダイキ／'98・6・4
3,300円(18歳以上推奨)／ETC

予想オッズ	?
本誌の平均点	—

「Find Love 2」を、ちょっとだけだけど一足先にプレイすることができるのがうれしい。ゲーム内容を把握するのには十分なくらいプレイを進められるし、しかも価格がかなり安い。ファンはもちろん、ちょっと興味があるかな、という人にも最適。でも限定3万枚しか発売されないので、もし買うのだったら今のうちなのかも。(兵庫県・鈴木健一・23歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●ロケットパンチは男の美学だと思う。おっ◯いロケットも……。(東京都・坂上啓司・24歳)

●ドリームキャストのぐるぐるマークって、某カメ◯オンクラブのマークに似ていると思うのはオレだけだろうか？(神奈川県・松井義隆・17歳)

●「デス様」「大冒険」「PJ」の3in1は、ある意味ドリームなキャストだ(笑)。(石川県・津島和樹・19歳)

セガサターンソフト総評

最後の夏に向けて新作もラストスパート!?

梅雨の季節から、いよいよ夏本番ももうすぐそこ。セガサターンは、ドリームキャストへとスムーズにバトンタッチするべく最後の夏に向けて、新作もスタンバイ状態。白熱の首位争いと最下位帝王争いは、みんなで見届けたいところだよね。今後も注目!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.725
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.2969
3	3	セガサターンキーボード(セガ／5,800円)	9.2715
4	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2216
5	6	SBOMジョイカード(ハドソン／2.480円)	9.121
6	5	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.0929
7	7	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.8809
8	9	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7485
9	8	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.738
10	10	アスキーグリップX(アスキー／2,580円)	8.6615
11	11	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.6099
12	12	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.5106
13	13	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2、900円)	8.4736
14	14	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.4015
15	15	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.305
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.0891
17	17	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0045
18	18	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	7.75
19	19	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.7398
20	20	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.7037
21	21	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	7.7017
22	22	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6616
23	24	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ／1,200円)	7.4678
24	23	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.4605
25	25	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.0947
26	26	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.791
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.419
28	28	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.3379
29	29	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.6022
30	30	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、「リンダキューブ完全版」だ。ファンも多いこの新作は、初登場時に何着で登場するかな？ 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「リンダキューブ 完全版」は何着だ？

【隊長さんの予想】これはそうねぇ……。147着でどう？
【謎の予想屋の予想】うむむむむ。オレはちょい下。168着。

当選者 6/12号 6/12号着順予想「グランディア～デジタルミュージアム～」は、今週2位で登場。正解率は全体の7.8948%だった。それでも大抽選の当選者3名は東京都・大木茂くん、奈良県・石田綾子さん、宮城県・稲村英樹くんに決定したぞ！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は、シリーズ最新作「プリンセスメーカーゆめみる妖精」の予想をしてもらうぞ。人気の最新作の初登場オッズは、どうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」は何点だ？

【隊長さんの予想】これはそうねぇ……。9.1485とかで。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい下。8.7234でどうよ。

当選者 6/12号 6/12号オッズ予想「少女革命ウテナ」は、今週8.7333の好オッズでランクイン。隊長ムチャ近予想のもとピッタリ賞が2名出現!! 富山県・秋山薫さん、埼玉県・石田昭夫くんの2人には特別にソフト2本を送るぞ！ お見事!!

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

➔ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は6月25日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者の中から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 6/12号 6/12号応募者プレゼント(A、B、Cコース＋お好みソフト)の当選者は広島県・浜野剛くん、栃木県・有田規和くん、鹿児島県・井口和宏くん、群馬県・大田貞男くん、静岡県・永沢敦子さんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、最後は恒例のっ!】「さ～て、ハチよ。ちょっとの間にたまった当選者発表いくでっ!」「おー!」「まず最初は、5月22日、29日号でやった『バロック』の着順予想」「結果は60着ということで、正解者もやや少なかったデスネェ」「1回目は14名の正解者、2回目は9名が正解。よって、抽選による当選者3名は、それぞれ島根県・堺貴之くん、埼玉県・安田由美さん、山形県・谷野宏くん、および鳥取県・岩堀学くん、栃木県・木田聡くん、福岡県・西岡修吾くんに決定」「お次はオッズ予想『スーパーリアル麻雀P7』デスね」「うむ、正解9.2というシンプルな正解に対し、1回目は9.2008を予想した愛知県・山本宏典くんが最近似値、2回目はなんと東京都・笠原隆くんと岩手県・瀬戸広樹くんの2人がピッタリ賞をゲット！ それぞれソフトを送るよんっ!」「おめでとー!」「次号サタマガは6月26日発売!」「買い逃すなダス!」

読者レース応募券 7/3号

D2 オープニ

ドリームキャスト対応という衝撃とともに発表されたワープ最新作「Dの食卓２」。今回はオープニングムービーの最新映像とそのストーリーの紹介を中心に、飯野氏のインタビューも交えながらお伝えしよう。

オープニングムービーは、いくつかの断片的なシーンで構成され、謎めいた伏線が多く挿入されている。今回紹介するのは、全体の約７割ほどの部分。残り３割では、さらにショッキングな展開が待っている……。

特報 SPECIAL REPORT

Dの食卓２

●対応機種：ドリームキャスト●ワープ
●'98年冬発売●予価5,800円
●アクションアドベンチャー
●１人プレイのみ●全年齢推奨

SnowMountain

雪山で緑の血を流して歩く男

雪山を猛烈な吹雪が襲っている。その中を、ゆっくりとよろけながら、移動する人影が１つ。風貌からみて、男のようである。足もとからは、真っ赤な血を滴らせ、どこかへと向かっているようにも見える。

ポタリ、ポタリと赤い血の染みが白い雪の大地を染める。だがいつしかその赤は濁り、代わりに緑の点が延々と男の後をついて行っていた。

緑の血を流す男――、彼は一体何者なのか？　そして、彼の向かう先とは？

WARP 飯野賢治インタビュー

「ドリームキャストを代表している意識はない」

ングムービー詳報

Space

宇宙を切り裂いて進む謎の塊

静かな宇宙空間を、巨大な隕石状の塊がものすごいスピードで突き進んでいる。燃えさかるその物体が目指す先は……、まさしく地球。このまま行けば、母なる惑星は大惨事に見舞われることになる。だが人々は、まだこの事実を知らない……。

苦しみながら眠るローラと謎の黒人女性

小さな山小屋の中、1人の黒人女性が暖炉の側に座っている。かたわらのベッドには、苦しみ、うなされながら眠るローラが横たわっていた。

外は激しい吹雪。ここは一体どこで、いつのヴィジョンなのか……？

Lodge

キンバリー

名前と年齢以外は一切が謎となっている黒人女性(33歳)。状況からみて、何らかのトラブルに見舞われたらしいローラを介抱していると思われる。味方であることは間違いないようだが、なぜこんな山小屋に2人きりでいるのかは、いまだ謎に包まれている。何かに怯え、ここに隠れているようにも見えるのだが……。

万事ソツなくこなすマシン

――ワールズプレミアムショウで公開されたのは、オープニングムービーと実機によるデモンストレーションでしたよね。あれは、どのくらいのデキと言えるのですか。

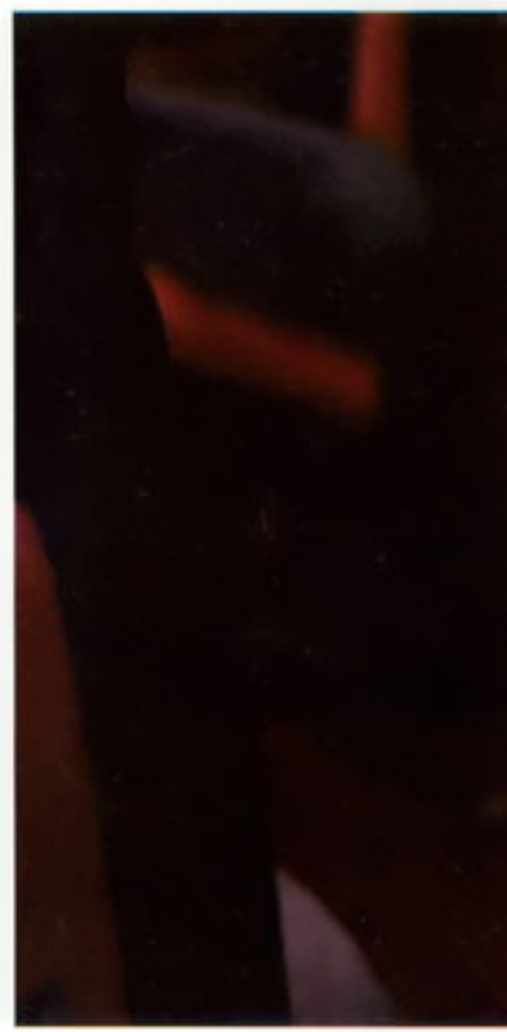
飯野　ゲームの完成度としては15〜20％くらいでしょう。ただ完成しているとしても、ハードをどこまで使いこなせるかという問題もありますが（笑）。でも、サターンの時は途中からだったので、いろいろと遅れをとりましたけど、今回は最初から参加できたんで良かったと思っています。このソフトが最後ってわけじゃなくて、これからいろいろ作っていければいいなと思っていますので、そのあたりはじっくりやっていくつもりです。

――実際に開発を進められていて、正直、ドリームキャストはどんなハードなんですか。

飯野　「いいハードだ！」としか（笑）。グラフィックスペックとしては、一昔前なら1億円がしたものと同じだし、インターネットができるマシンが5万円もする今、2〜3万という値段でゲーム機としてこれだけのマシンが買えるのも嬉しいよね。それにRAMが16Mってだけでも今までの数倍だし、300万ポリゴンって言ったら約10倍、これらだけで単純にスゴイなって思いますけど。このスペックなら現行のどのハードでも無理なことができてしまうわけですから。

――それは、「D2」ではグラフィックが向上するということですか？

飯野　そうとは限りませんね。ポリゴン数が多くても、それを背景に使ってしまえば、人物などに使える量は必然的に減りますから、見た目はあまり変わりませんよ。でも、それは仕方ないこと。だって、全部3Dリア

Dec,25th 1999 Over the Canada

旅客機内で居眠りするローラ

1999年12月25日のカナダ上空。ローラはノートパソコンのキーを叩きながら、うとうとと眠っている。「D」のキーを押したままだったため警告音が鳴り、慌てて飛び起きるが、その拍子にコンパクトを落とし、スカートにジュースをこぼしてしまった。そんなローラに少女が微笑みかける。

Data ; Dec, 25th 1999
Time ; 13:57
Location ; Over the Canad
dddddddddddddd

コンパクトを拾ってくれた男

通路を挟んで隣りの男が声をかけてきた。落ちたコンパクトを拾ってくれたのだ。その男が言うには、ローラはうなされていたという。コンパクトを受け取ろうとすると、スチュワードが通りかかった。ローラは慌てて手を引っ込め、通り過ぎるのを待つ。

ジェニー

ローラの前の席に座っている少女。微笑みながらクマのぬいぐるみを見せ、イラついていたローラの気持ちをなごませた。惨事の前のささやかな心の交流である。

ルタイムポリゴンなんですから。背景を止め絵にしたり、舞台を室内にしたりすれば、そりゃあ写真みたいな画面ができるでしょうけどね。でも今回の僕らは、そういうものは作りたくなかったから。ひと目見て「おぉー、すげーっ！」ってソフトは、きっとセガさんか別なところが作ってくれますよ。

——選択肢の幅が広がったということですか。

飯野　そうですね。マシン自体は人の想像を超えるものではなくて、現行のバージョンアップだと思います。ですが、今までのハードと違って非常にバランスが良いんです。万事ソツなくこなすところが魅力でしょうね。さらに、通信機能やPDAもありますしね。

——噛めば噛むほど味が出る……ですか？

飯野　というより、「噛むのに時間がかかる」かなぁ……違うか（笑）。

ハードを引っ張る大作ではない

——現段階では、ドリームキャストで発売されるソフトで正式に発表されているのは「D2」だけですが、「D2＝ドリームキャスト」という見方をされることもあると思いますが。

飯野　確かにそういう見方もあるかもしれませんが、それは気にしないことにしています。だから、気負いはありませんよ。僕らはあくまでも“「D2」はワープの新作だ”という意識で取り組んでいますし、「D2」はそんな大作じゃないですから。決してハードを引っ張るソフトではありませんよ。だって僕、セガさんがドリームキャストの発表会でソフトタイトルを1本も発表しないなんて直前まで知らなかったんですよ。

——ただ今後もしばらくは「D2」は引っ張る形になるのではないですか。

飯野　あんまり過剰に注目されるのもコワイですから（笑）。「期待の新作」なんかは嬉しいですけどね。でもそのうち、セガさんの作品などが発表になるでしょ？　そうしたら、みんなの注目がそっちにいって、マーク度が下がってくるだろうから、その間に2～3カ月潜伏してシコシコ作りますよ（笑）。

心に響くリアルタイムワールド

——通信機能への取り込み方は、まだ決まっていないのですか。

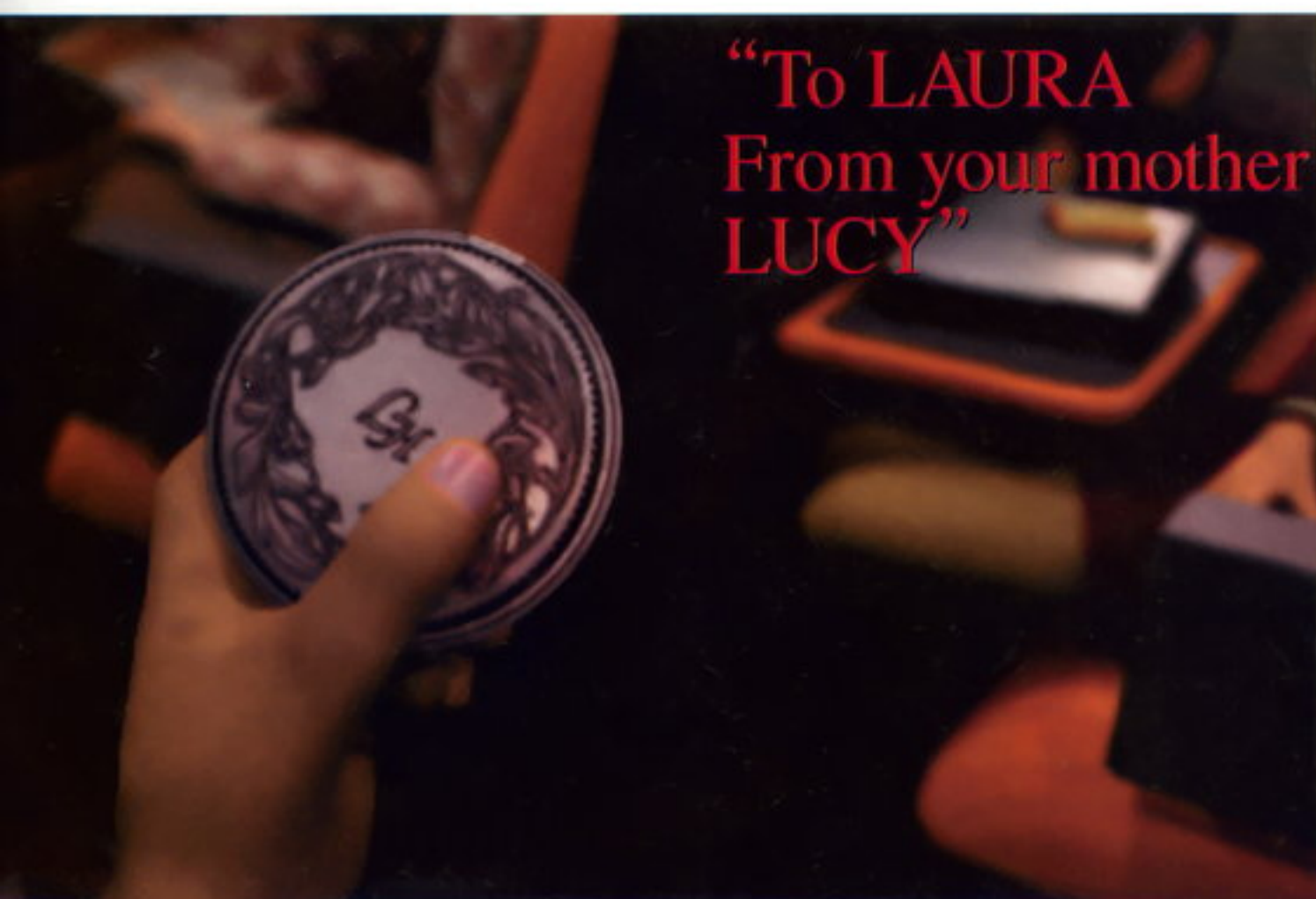
飯野　それはまだ決まっていません。もし入れるとしたら、データをダウンロードするとか

"To LAURA
From your mother
LUCY"

テロリスト

？？？

ハイジャック発生！　男はいったい何者なのか？

その瞬間、銃声とともにスチュワードは倒れた。恐慌に包まれる機内。マシンガンを持った２人のテロリストらしき男達にハイジャックされたのだ。犯人は訳のわからない言葉を繰り返し叫び続ける。そして機内にはもう１人、呪文のような言葉を呟きつづける、不気味な謎の男も存在していた。そして次の瞬間、緊迫する機内をさらなる悲劇が襲う……！

デビッド

通路を挟んでローラの左隣に座っている男。ローラのコンパクトを注意深く観察し、「素敵なお母さんからの贈り物だ、ローラさん」と声をかける。この観察力といい、ハイジャックという極限状況下での冷静な判断力といい、普通の一般人とは思えない。だが、彼のプロフィールもまた、現時点では謎に包まれている。

ではなくて、最初からソフトに組み込まれた機能として使うと思いますが……。でも、あんまり最初から通信やPDAには手を広げないつもりです。もったいないとは思いますけどね。セガさん的にはドリームキャストは通信機能がウリということになるのでしょうが、そこを削ればもっとRAMが積めたかもしれないわけですし、価格も下げられたのかもしれない。あえて取り入れた機能ですからね。

——要するに、「D２」のウリは違うと。

飯野　「D２」はやはり、グラフィックでも通信でもなく、リアルタイムワールドがメインですから。だから今回は、雪山が舞台の箱庭をいいなと思ってくれる人だけが買ってくれれば嬉しいなと。その代わり、心に響くものにしたいと思ってます。

D2一問一答

■ローラがとても寒そうに見えるのですが、彼女の服装はこのままなんですか？

飯野　それは本当は大した問題じゃないんですよ。このゲームでは「寒さ」の概念はなくしたんです。でも４年前の僕だったら、このまま出していたかもしれないけど、最近はいろんな人の言葉を聞くから、何か着せると思いますよ。

■「Dの食卓」ではコンパクトがゲームを進めるヒントアイテムとして登場しましたよね。今回もコンパクトが登場していますが、役割は？

飯野　ええ。まぁ、あれだけアップになって登場するんだから、何かあるんでしょうね。ヒントとしてではないけれど、何らかのキーアイテムであることは確かです。

■ワールズプレミアムショウの実機デモでは、戦闘シーンで敵に照準を合わせていましたが。

飯野　戦闘シーンについては、あのまま採用するかどうかはまだ決まっていません。でも戦闘は、アクションシューティングになります。

■総プレイ時間は、どのくらいの予定ですか？

飯野　はっきりとは決まっていませんが、一晩で終わるくらいのものにしたいですね。

■ローラと他の登場人物は、この先も行動をともにすることがあるのでしょうか。

飯野　そうですね。ただ、関わり方も重要度もそれぞれ。問題は「どういう形で関わっていくか」ということ。今後、彼らがローラとどのように関わってくるかも楽しみにしてください。

ゲーム本体となるリアルタイムポリゴン部分のローラ。デモでは敵が現れると、ローラの視点に切り替わり、画面に照準が出現したのだが……。

LUNA ETERNAL BLUE

ルナ2 エターナルブ

●角川書店/ESP●7月23日発売予定
●6,800円(予価)●RPG●CD-ROM2枚組

1人の少女との出会いが少年の旅立ちを決意させた

ヒイロ

考古学者である祖父グェン、自称赤竜の子ルビィと辺境の砂漠に住む少年。幼い頃から本を読んだり遺跡の探索に精を出していた。おおらかでまっすぐな性格の持ち主。

青き星の眠り姫に今、目覚めの時が訪れた……!?

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

ルナの地が光に覆われる それは何を意味するのか!!

完成度85%

特報 SPECIAL REPORT

完成を目前に控えて、読者の人気も上り調子の「ルナ2」。これまではアニメ部分を中心にお届けしてきたが、今回はキャラデモシーンも交えて、本格的に旅に出るまでの流れを追っていくことにしよう。

今回は序盤のストーリーを追ってみよう!

アニメシーンの制作も終わり、開発も最終段階に入った「ルナ2」。スタッフ入魂のアニメシーンの組み込み作業もほぼ終了し、現在は全体的なバランス調整が行われている。その作業もきわめて順調、あとは発売を待つばかりといった状況だ。さて、ここ数回アニメをシーン中心にお届けしてきたが、今回はフィールド上でのキャラクターの演技、いわゆるキャラデモに注目しつつストーリーを追っていくことにしよう。今回のサターン版は、アニメシーンとともにキャラデモの演出に非常に力を入れている。例えばロンファがサイコロをもて遊んでいたりと実に芸が細かい! プレイの際には注目!

レオ

SCENE 1 レオとの出会い

遺跡の中でカーンという槌音が響きわたる。辺境の砂漠に住むヒイロとルビィにとって近くの遺跡は格好の遊び場、しかも今日は目の前にこんなに大きなお宝があるのだ。これを見過ごすテはない。が!! 首尾よく宝石を手にした瞬間、手が滑って1階まで急転直下! 2人はまさにほうほうのていで遺跡の入口までたどり着いた。まぁともかくお宝は手に入ったことだし家に戻ろうと歩き始めると、背後から轟音とともに巨大な船が! 驚くヒイロ達にさらに居丈高な声が浴びせられた。声の主はアルテナ神団四英雄の騎士レオ。彼はヒイロ達に「この辺りは戦場になるからさっさと帰れ」とだけ言うと、再び轟音を上げて去っていった。しかし去り際レオの口から祖父の名が出たことを、ヒイロが聞き逃すわけがなかった。

突然逆さのルビィのアップ。しかしそれは宝石を取ろうとするヒイロが逆さ吊りなためだった……。

いま、この世界に
滅びの時が
おとずれようとしている

よしっ、ジェンをさがすぞ!
バルカン発進っ!!

アルテナ神団の四英雄の1人、白の騎士レオ。正義感が強く部下からの信頼も厚い男。責任感も人一倍強く時には高飛車な物言いをすることも。ロンファとは幼なじみ。

SCENE 2 レオの来訪と青き塔の異変

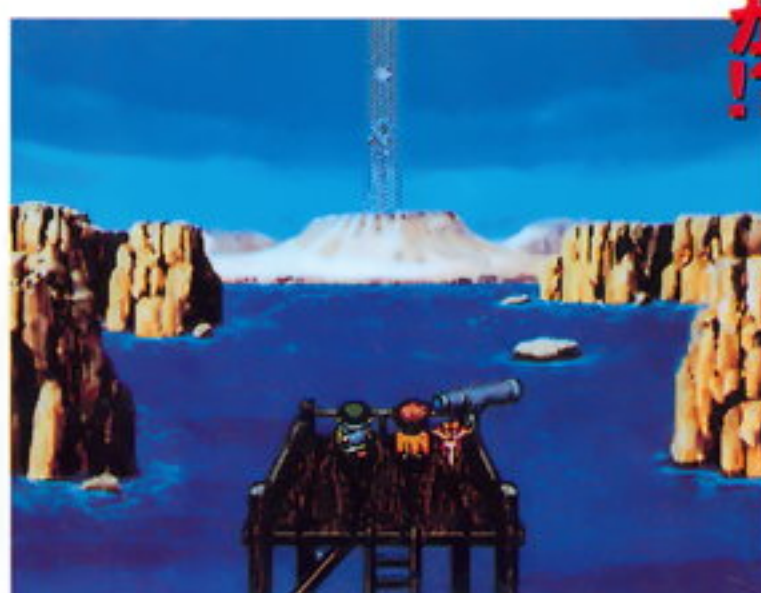
ヒイロが家に帰ってみると、やはりレオが来訪していた。レオは青き塔の入り方を知ろうと考古学者である祖父グェンを訪ねて来たらしいが、思ったような情報が得られないと悟るや否や捨てゼリフを残し出ていく。自分勝手な珍客を追っ払い塔の観察へと戻ったグェンから驚愕の声が上がったのは、高台に登ってすぐのことだった。なんと青き塔から空へまっすぐ光の柱が。そして空から塔へと静かに光の玉が降りていくではないかっ!! この現象はいったい!?

青き塔に何が!?

この世界を滅ぼそうと
恐るべき魔王が降臨するのだ
あの青き塔にな！

青き塔に魔王が降臨する!? にわかには信じ難い話だが……。

青き塔への入り方を聞けなかったレオは苛立ちをあからさまに！

なんという 役立たずだ！
とんだ時間のムダ使いだったな
やはり考古学者など役に立たん

回復はアルテナ像で

最初の敵と戦った直後、ルビィとの会話にあるように回復はアルテナ像で行う。これは「ルナ1」からの伝統だね。

いつもみたいに
あそこにある アルテナさまに
お祈りしていこうよ

町や村に必ずあるアルテナ像。像の前でCボタンを押せば……。

しっかり回復!!

SCENE 3 青き迷宮から青き塔へ

ヒイロ達はグェンの持つ宝石とヒイロが先ほど手に入れた宝石を使い、レオより先に青き塔へ入ることに成功した。しかし塔の最上階でグェンと別行動中に不思議な一角に立ったヒイロとルビィは、一瞬にして別の場所へと転送されてしまった!! 大きな水晶が浮かぶ部屋……。しかし次第に水晶が光を放ち始めその光が最高潮に達した時! 水晶の中から1人の少女が出現したのだ! 驚く2人向かって少女は口を開いた。「アルテナに会わせてください」と……。

水晶の中から少女が!? あまりの驚きに声すら出ないヒイロ。

ルーシア

青き星から来た少女。制服に身を包んだ細身の美少女は、何かの任務でルナに降り立ったようだ。だがその目的はヒイロにも明かされることはない……。

ルーシア降臨!!

そんでね グェンじいちゃん
ルーシアったら
青き星から来たんだって！

水をくぐるかのように水晶の中から出てきた少女は、やがて音もなくヒイロの前に降り立った。

——しかし!

塔から脱出の途中、前庭で不気味な声が聞こえたかと思うと突然ルーシアが倒れてしまったのだ。いったい彼女の身に何が!?

……その答えを
知りたいかね ルーシア？

きゃあああっ!!

空間をも歪める邪気の中で不気味な声と話すルーシア。その後彼女は謎の力の前に倒れ……。

ルーシア倒れる!!

グェンの見たところ相当強い呪いがかけられているらしい。一刻も早く家に帰らなくては。

こ これは……
おそろしい呪いを受けておる
このままでは死んでしまうぞ！

SCENE 4 脱出、そして船でラーパへ

ともかく家へ急ぎたい一行。しかし侵入時には石像だったガーディアンが実体化しているではないか！　絶体絶命のその刹那、レオの白竜砲が火を噴きヒイロ達は救われた。しかしルーシアにかけられた呪いはあまりに強くグェンの手におえるような類ではなかった。かくてヒイロはルーシアを連れ、ラーパのロンファという男を訪ねることに。

間一髪!!
レオの白竜砲が！

このままではルナの世界が破滅する、と話すルーシア。どういうことだ!?

う……早く……
早く　アルテナに……
あ　会わなくては……

おお　そうじゃ！　たしか
ラーパの村に　ロンファという
神官くずれがおったはずじゃ

ロンファに一縷の望みをかけ、船でラーパへ向かうヒイロ達。

苦しむルーシアを連れ
船でラーパへ

SCENE 5 ならず者のふきだまり、ラーパ

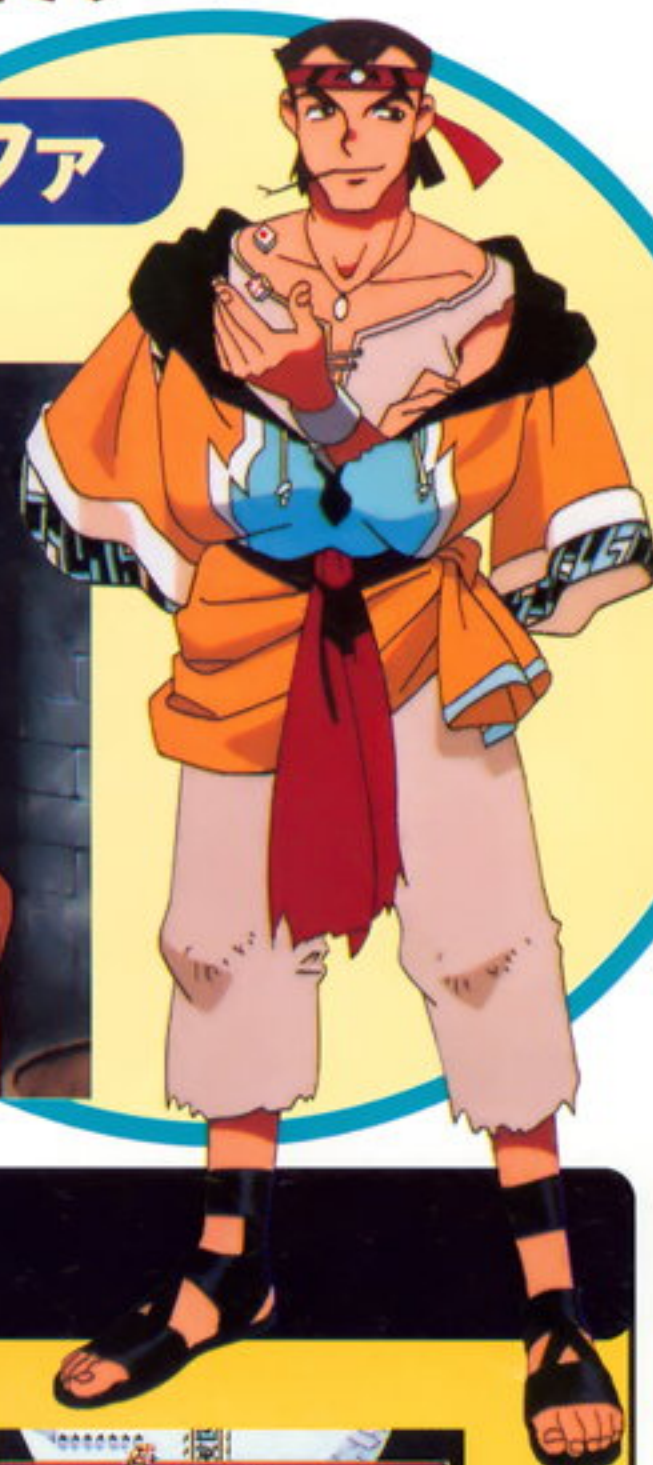
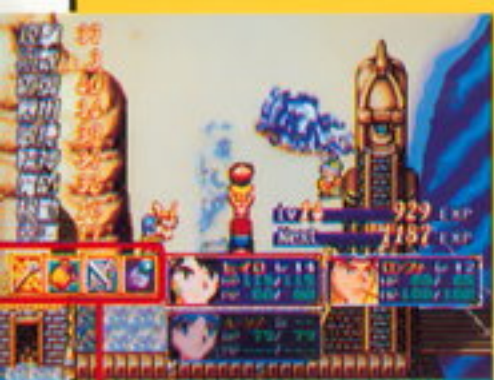
船を下りてほどなく歩くとラーパの村に到着した。しかしここの人々は口が悪いうえにバクチには目がないとあってガラが悪い。ともかく酒場でロンファのことを聞いてみると、「神官なんだから神殿にでも行け」というつれない返事が。それではと神殿に行き、ロンファの名を出したとたん、神官が怒りだした。なんとさっき酒場で話したその男こそロンファだというのだ。

酒場に戻ってロンファに詰め寄るとバクチで勝負を挑まれた。受けないわけにはいかないが、もとよりイカサマ、勝ち目はない。そうこうする間にルーシアが倒れてしまった。仕方ないとロンファの家にルーシアを運んだまでは良かったが、なんとそこへあのレオが訪ねてきたのだ!!　2人は幼なじみというのだが……。

この村に　おねえ
過去を　忘れたい人が
流れてくるのよ

なるほど、過去を忘れたい人達が集まってバクチに興じている村なわけだな。

ロンファ

ラーパーのイカサマバクチ打ち。もとは高位の神官だったらしい。荒れた生活のせいか昔の真面目な面影はどこへやら。本当は心の優しい青年。レオの幼なじみ。

「ルナ2」のシステムはこうなっている

戦闘時以外の場面でZボタンを押すと、システムモードに切り替わる。移動中の回復魔法や手に入れた武器を装備したい場合には、この画面を呼び出そう。

ここに注目！

道具

所持アイテムを確認、使用するためのコマンド。同じものが複数ある場合はアイコンの脇に個数が表示される。アイテムはパーティ全体のものが表示される。

明るく表示されたアイテムが使用できるアイテムだ。

システム

●セーブとロード

セーブは本体、カートリッジともに3カ所ずつ。もちろんシステム画面を呼び出せばいつでもロードが可能だ。

マメなセーブがわが身を救う。RPGの鉄則だよね。

●戦略

事前に作戦を設定しておけば戦闘時に作戦コマンドで戦える。戦闘時の陣形もここで設定。

●設定

音声の切り替えやウィンドウ設定はここで。長時間プレイに対する細やかな配慮がうれしい。

魔法

戦闘でHPが少なくなったらすかさず回復魔法。

各キャラの魔法を確認したり使いたい時はこのコマンド。もちろん攻撃魔法は使えないが。主にHPを回復したい時などに使うコマンドだ。

装備

武器や防具の装備するコマンド。装備したい部位にルビィを合わせてアイテムを選択する。画面左側にはパラメータの変化状況が表示される。

武器や防具などのほかアクセサリーと紋章が2つずつ装備可能。

SCENE 6 ラーパの神殿、ロンファの葛藤

「彼女を助けられるのは僕しかいない」というヒイロの想いは、ロンファの奥底に眠っていた記憶を揺さぶり起こした。そしてその一言で、ロンファはヒイロに力を貸すことを決めた。しかし神官としてのブランクのせいか魔法は失敗。やはりオレではダメなのか!? とうなだれるロンファ。実は彼には苦しむ恋人を救えなかったという過去があったのだ。しかしそのトラウマをうち破り、ロンファはルーシアの呪いを解くことに成功! それはロンファがもう一度真実と向かい会う決意をした瞬間であった。

酒場で倒れたルーシアをロンファの家で休ませていると、なんとあのレオがやってきた。ロンファの親友がレオだって!?

ヒイロの懸命な姿を見てロンファはワケを聞いてみたくなった。

ロンファの苦い思い出

原因不明の病に苦しむ彼女を前に神官でありながらなすすべもなかった自分。3年前のその出来事はロンファの心に消せない傷として残ったのだった。

ルーシア復活!!

SCENE 7 ルーシアとの別れ、しかし…!!

ロンファの渾身の祈りで危機を脱したルーシア。しかし一夜明けるとベットはもぬけの殻。ヒイロは「もしや捕まったのでは」と焦ったが、ほどなく港の桟橋で町の人々の様子を眺めるルーシアを発見。しかし彼女は「私はもう行かなければなりません」と、ひとり港町ダルトンへと旅立つのだった。だがそのダルトンこそレオの支配する町なのだった!!

砂の中、一度だけヒイロを振り返りルーシアはダルトンへと向かっていった。

しかし!!

しかしダルトンは竜汽船の停泊地だったのだ。急がないとルーシアの身が危ない!

戦闘も、手動、AI、作戦と3通りの楽しみ方が!

戦闘の基本はコマンド戦闘だが、「ルナ2」にはAIや作戦といった戦闘方法も用意されている。戦闘に変化がついて楽しめることうけあいだ。

手動

戦いの基本はやっぱりコマンド入力。自由度が高くどんな事態にも対応できるのが魅力だ。ただ、同じ敵と何度も戦うとルーチンワークになりがちだが。

通常攻撃

パラメータの「攻撃回数」に沿って武器で攻撃する。ただし敵との間合いによっては攻撃回数が減ることもありうる。最も基本的な攻撃方法だろう。

魔法

敵を一気に殲滅したい時や、少しでも敵数を減らしたい時には魔法が有効。もちろん回復魔法もかけられる。ただしMPに限りがあることも忘れずに。

道具

所持アイテムを呼び出して使用するコマンド。戦闘中にステータス異常を起こした時などは即座に道具で回復を図りたい。

防御

攻撃から身を守ったり、回避したい時にはこのコマンド。回避は移動させたい場所までキャラ絵を動かしCボタンを押せばOKだ。

カーソル付きのキャラ絵が示す場所へ回避が行われるのだ。

AI

いままでコマンド入力で行ってきた戦い方を考慮しながら、最適の方法で戦闘するのがAI戦闘。手間がかからない分キャラによってはガンガン強い魔法をかますことも。

Bボタンを押せば1ターン終了後AIから抜けられる。

作戦

あらかじめ設定しておいた作戦方法にしたがって戦闘を行うモード。これは1ターンごと入力する必要がある。キャラの成長に合わせてこまめに設定がグッド。

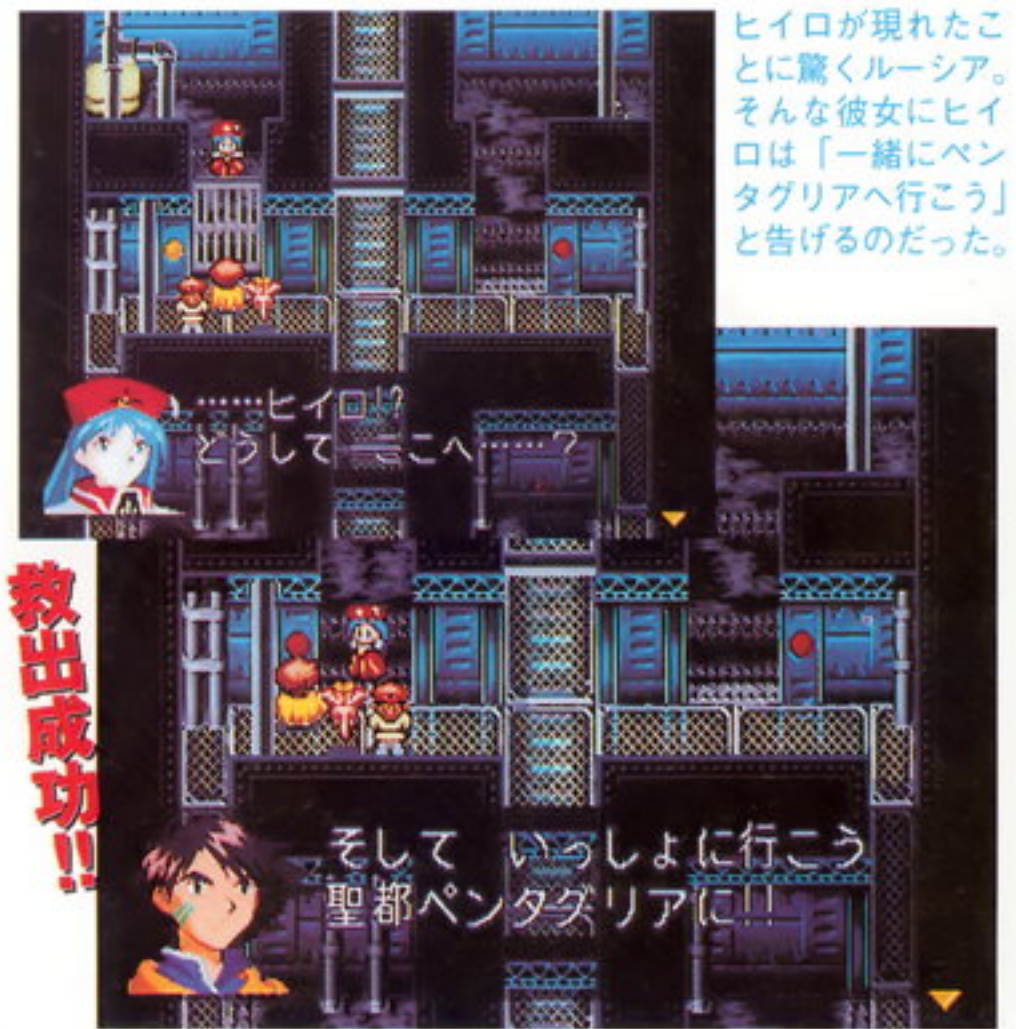
仲間が増えてきたら作戦。手間を省くには最適の戦闘法だ。

SCENE 8 港町ダルトンでルーシアに追いついたものの……

ロンファとともに港町ダルトンへと急ぐヒイロ達。しかし時すでに遅し、バルガンに乗り込んだルーシアは問答無用でレオに捕らえられてしまった。このままではルーシアが処刑されてしまう……。ともかくヒイロ達はルーシア救出のためバルガンに乗り込んだ。幸いにもレオに見つからずルーシアの牢までたどり着けた。しかもレオをまんまと牢に閉じこめることにも成功！　ロンファも一緒だったことに動揺を隠せないレオ。だがそんなレオにロンファは追い打ちをかけるように「オレはヒイロ達につくぜ」と宣言するのだった。

ルーシアの言うことにもレオはまったく耳をかすことはなかった。

ルーシアが処刑だって!?

救出成功!!

ヒイロが現れたことに驚くルーシア。そんな彼女にヒイロは「一緒にペンタグリアへ行こう」と告げるのだった。

ルーシア、赤ん坊のお守りをする!!

ちょっと戻ってラーバの村での出来事。ヒイロ達が寝ている間にルーシアはある民家に入ってみた。そこで彼女は、束の間赤ん坊のお守りを頼まれる。しかし彼女には赤ん坊が泣く理由がわからない……。彼女はまだ「寂しい」という感情が理解できなかったのだ。

母親の子守歌も呪文と勘違いするルーシア。彼女は子守歌すら聞いたことがなかった!?

レオVSロンファ 幼なじみが敵同士になる瞬間！

ルーシアが魔王であることに多少の疑念は持ちつつもアルテナ神団四英雄として任務をまっとうしようとするレオ。一方ロンファは3年前の悲劇で自分の存在価値すら見い出せずにいたが、ヒイロとの出会いで再び自分を取り戻そうと決意する。しかし彼らの決断はそのまま親友の2人が敵同士になることに他ならなかった。

アルテナ神団側

アルテナの四英雄である以上、レオは任務に従い、この先も一行を追い続けるだろう。

ルーシア側

なんとしてもアルテナに会って真相を確かめたい。それは追われることを意味していた。

SCENE 9 青竜の塔の前でひと休み

ルビィ

自称赤竜の子。少々子供っぽいが明るく元気な女の子だ。しかしルーシアの出現にはちょっとやきもき。彼女も旅の中で少しずつ成長していくことだろう。

レオを牢に閉じこめたとはいえ、のんびりしているヒマはない。ヒイロ達はすぐさまダルトンを離れ、森の中へと逃げ込んだ。しばらく進むと突然目の前に大きな塔が！　それでも森の中よりは安全と、ヒイロ達は塔の前で休憩を取ることにした。ひとときのやすらぎ……。ルーシアはヒイロに「なぜヒイロだけは私を信じてくれるの？」と聞いてみた。ヒイロは忘れられた遺跡や伝説を信じていること、そして伝説の塔でルーシアと出会ったことこそが冒険の始まりだと思ったことなどを、熱っぽく語り始めた。ルーシアには言っている意味がよく理解できなかったが、彼が他の人と違うことだけははっきりとわかったらしい……。

すっごい殺し文句!!

しかし追手はせまる！

一行の旅はまだ始まったばかり…

ガウリイ?

ナーガ(本物)

リナ?

スクープ!!

リナたちの偽者パーティーが出現!?

いよいよ序盤のストーリーを紹介、しようと思ったらなんととんでもない情報が飛び込んできた。リナたちの名を語るニセパーティが、どうやら登場するらしい。しかも、そいつらときたら大切なアイテムを奪って逃走しているらしいのだ……!?

特報 SPECIAL REPORT 完成度60%

●角川書店/ESP
●8月27日発売予定●6,800円
●1人プレイ用●RPG
●全年齢推奨

スレイヤーズ ろいやる2

2つのパーティーが同時進行する!(らしい)

どこの世界でも有名になると、いわゆるニセモノというやつが現れるようになるが、今回リナとガウリイの名を語っているのは、ごらんの通りのソックリさん。外見上は、本物との違いはほとんどない。ただ偽リナの性格はおしとやかで、偽ガウリイは切れ者らしいという話だ。そこに白蛇のナーガ(本物)が加わったからさあ大変。そのうえさらに、かなり大事なアミュレットを持ち去ったという疑いが、本物のリナたちにかかってしまった。リナたちは疑いを晴らして、無事アミュレットを取り戻すことができるのだろうか!?

新着画面に新たな疑惑が発生!?

今までは、ナーガと話しているのはリナ(本物)だとばかり思ってきたが、設定を知らされると、本物かどうかをチェックする必要が生じてきた。次のページでその違いに触れているが、話し方とかに微妙な違いがあると思われるが……。その他には、高位の魔族と契約を結ぶ必要のある黒魔法は、たとえ外見がソックリでも使えないと思われるので、黒魔法を使っていれば、それは本物のリナだ。

もし、この道を通ったのなら、あそこにある宿屋に、寄っているかも知れないわね…どうするのリナ?

ニセモノのリナは、本物より胸がでかくて女らしい性格だというが、このシーンだけでは判断できないなぁ……。

強さも美しさも私たちが上よ!

リナ(本物)

❶ガウリイ? は髪の長さが違う!

偽ガウリイは、スカッとさわやかなショートカット。ということは両目ともバッチリ見えているというわけだね。剣の腕前と度胸はどれくらいかな?

❷リナ? は胸の大きさが違う!

偽リナは、本物よりバストがあって女らしいのだ。「失礼しちゃうわね!」というリナのつぶやきが聞こえてきそう。魔法の実力のほどは?

❸ナーガは本物と瓜ふたつ!

それもそのはず、実は彼女だけは正真正銘の本物。ではなんでニセモノたちと行動しているのかというと、実は全く気づいていないかららしい(笑)。

WANTED!!

特定のキャラクターに用意されたコマンドを紹介

個性的なキャラクターによって異なるコマンドが用意されているのが、本作のスゴイところ。前作同様キャラの特性に合った、コマンドを使うことができる。ナーガの「高笑い」コマンドや、ガウリイの「防御」コマンド、シルフィールの「バリア」コマンドなどは、『反撃設定』の中のお役立ちコマンドだ。

加えて、リナの「スリッパ」、アメリアの「なぐる」は『攻撃設定』の中のコマンドで、それぞれ性格が異なる。また「にげる」のように、キャラによっては使えないコマンドもあるぞ。

高笑い (ナーガ専用)

「ホーッホホホ!」の笑い声とともに、敵の攻撃を無効化する便利なコマンド。AI戦闘の場合、これと眠り(スリーピング)ばかりだったりする。

他にもあるぞキャラ専用

前作にもあったが、キャラによって名称が異なるパラメーターがある。ステイタス画面の下にある3項目がそれだ。上から命中/回避率、攻撃/防御力、クリティカル発生率だ。リナの場合、気合い/根性/やる気から、満腹度/スタミナ/やる気に変化してるぞ。

前作ではガウリイの場合、わざ/カン/満腹度とキャラによって呼び方が異なっていた。さて、今回はどんな呼び方があるのだろう。

前作になかった『休けい』コマンドを追加

前作では完全なセミリアルタイムバトルだったが、今回はマニュアル戦闘を選択すれば、素早い者から行動に移れるターン制になった。敵のまっただ中に突っ込んでばかりだと、周囲を囲まれてボコボコにされるのがオチなので、立ち止まって相手が射程内にくるまで待ちかまえるのが吉だ。

剣の戦闘オンリーのガウリイは強力な魔法が発動するまでの間敵を引きつけ、発動直前に離脱するのが、賢い戦闘法なのだ。

戦ってばかりが能じゃない

スリッパ (リナ専用)

ふところに隠し持ったスリッパで、相手をドツき気絶から回復させるコマンド。これを有効に使いこなすことができれば、君もリナマスターだ。

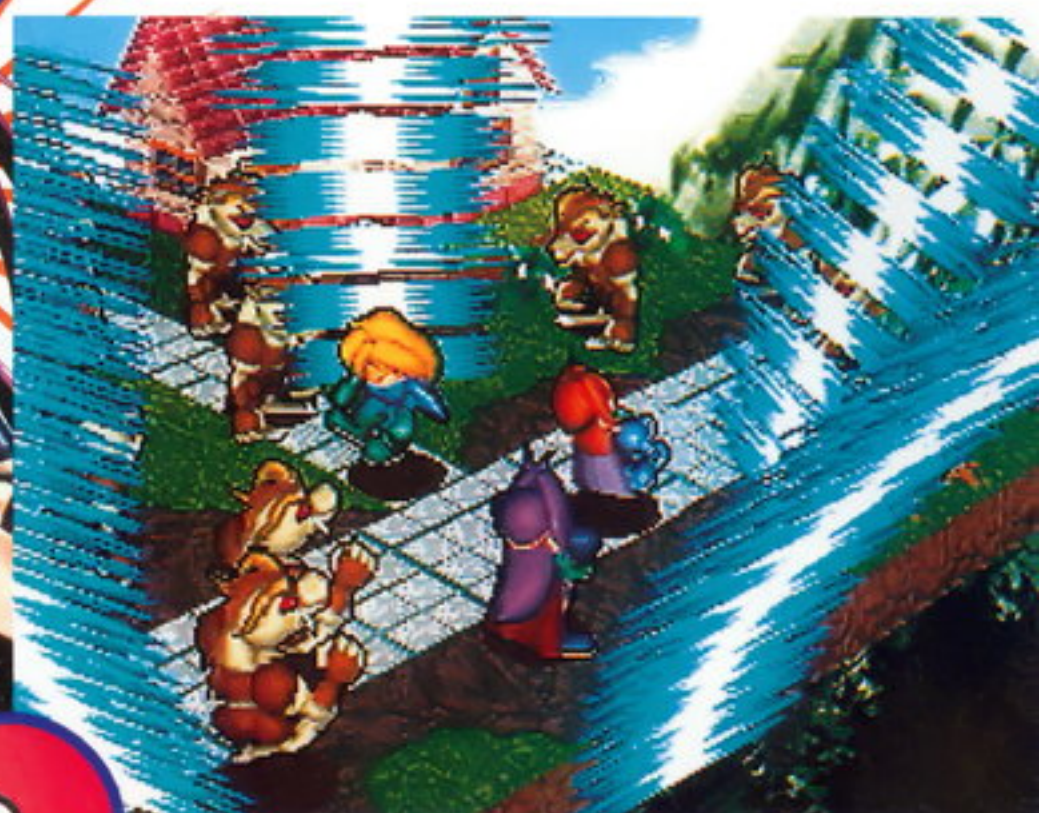
使用キャラによって

原作を読んだりTVを見たりしたことがあればおわかりの通り、スレイヤーズといえば美少女魔道士リナ＝インバース、リナといえば派手な魔法攻撃というように、バリエーション豊富でド派手な魔法攻撃が本作でも最大のウリだ。「ろいやる2」では前作にもあった、キャラクター別の魔法効果をさらにパワーアップ。威力ばかりか、魔法のグラフィックまで1から作りなおす凝りようだ。白魔法や精霊魔法が前作と異なるグラフィックであるだけでもスゴイことなのに、さらにキャラ別に異なる魔法効果のグラフィックが用意されているとしたら……。これは一刻も早くプレイして確かめてみたいよね。今後とも新情報が入り次第、紹介していくのでお楽しみに！

リナ、それともナーガ？ どちらの魔風（デム・ウィン）がお好き？

前作ではリナもナーガも、見た目には変わらない「魔風（ディム・ウィン）」だったが、今回届いたリナのグラフィックを見れば、ひと目でナーガとの違いがわかってもらえると思う。敵に向かって一直線に飛んでいく、強力な竜巻攻撃なのだ。

こちらは、以前にも紹介したナーガの魔風。巻き起こる竜巻が、周囲の者を敵味方お構いなしに巻き込んでいる。このように魔法のグラフィックひとつにも、キャラクターの性格が出るように工夫されている。製作者のこだわりの産物なのだ。

呪文詠唱中のナーガより先に、リナの魔風がさく裂！　敵に向かって一直線に飛んでいくので、ガウリイを巻き込んでいないところに注目。ピンポイント攻撃が可能なのが、今回のリナの魔風の特徴だ。

対してナーガの魔風は、周囲のユニットをことごとく吹っ飛ばす強引きわまりないタイプ。敵ばかりか、リナやガウリイにも影響が出ている。前作より、さらにはた迷惑になったような。困ったものだ。

雷撃破（ディグ・ヴォルト）

風系の精霊魔法。手のひらから雷を放ち、相手をマヒさせる。人間ならばひとたまりもない強力な電撃なのだ。雷撃の上位魔法。

爆煙舞（バースト・ロンド）

火系の精霊魔法。無数の光球を作り出し、敵の周囲で破裂させ炎をまき散らす。見た目は派手だが、殺傷能力は低いこけおどしの魔法。リナのお気に入り。

青魔烈弾破（ブラム・ブレイザー）

精神系の精霊魔法。青い光の衝撃波を発生させて、狙った相手にたたきつける。精神と肉体の両方に、一度にダメージを与えることができる。原作では貫通性があり、その威力は烈閃槍（エルメキア・ランス）より強力。精神生命体である魔族に対して特に有効な攻撃魔法なので、ためらわずガンガン使っていこう。

狙い撃ち！

ナーガの青魔烈弾破が、魔族の一体にさく裂！　烈閃槍と同様、単体に効果のある魔法だ。ピンポイントアタックなのだ。

魔法効果が大きく変化するのだ!!

炸弾陣（ディル・ブランド）

攻撃魔法には、大きく分けると単体に効果のあるものと、広範囲に効果のあるものに分けられる。前者の代表的なものは「烈閃槍（エルメキア・ランス）」、後者の代表的なものは「竜破斬（ドラグ・スレイブ）」だ。魔法によっては、バージョンの違いによって効果の異なるものもある。キャラによる違いは今回説明した通りだ。狙った相手は逃がさない！

両手を広げて、呪文を詠唱するリナ。一瞬の静寂が、戦闘フィールドを包み込む。次の瞬間、炸弾陣の発動が開始される。

炸弾陣は、地系の精霊魔法。術者の回りの大地を吹き上げて、敵味方関係なしにダメージを与える。

以前紹介したナーガの「爆裂陣（メガ・ブランド）」に比べると、おとなしい印象だが効果は絶大。単体攻撃用と範囲攻撃用があるが、これは後者。

「ろいやる2」で初登場なのが、地系の精霊魔法「蓮獄火炎陣」。術者の前方で次々と溶岩が吹き上がる、広範囲魔法だ。

リナの前にいる敵が次々と倒れていくけど、ナーガとガウリイにも、バッチリ当たっているぞ。良く考えてから使おう。

NEW! 蓮獄火炎陣（ブレイヴ・ハウル）

『スレイヤーズ』ワールドアラカルト その2 小説2

富士見書房の月刊ドラゴンマガジンに掲載されている「スレイヤーズすぺしゃる」のうち、文庫に収録されていないエピソードが、角川書店から発刊された角川mini文庫に収録されている。現在までに2巻が発行されているが、挿し絵とスレイヤーズ解説付き、1話読み切りで税別200円の設定は、週刊マンガ誌感覚で気楽に読めるのでオススメなのだ。大型書店に行けば、手に入るぞ。

スレイヤーズでりしゃすシリーズ

スレイヤーズでりしゃす①
リナちゃん♡おしゃれ大作戦
神坂一　イラスト あらいずみるい

フォーマルVSアンフォーマル。ファッションの2大勢力の争いに巻き込まれたリナとナーガ。ナーガのようなファッションが広まってはたまらないと、フォーマル陣営につくリナだったが……。巻末にリナワールド解説「ものしりスレイヤーズ」を収録している。

①リナちゃん・おしゃれ大作戦
97年3月10日初版発行。税別194円。

スレイヤーズでりしゃす②
呪術士の森
神坂一　イラスト あらいずみるい

呪術士とは、人の呪いを専門につかさどる魔道士のこと。あらぬ疑いかけられてしまった呪術士の、身の潔白を証明しようとするリナだったが、真犯人は意外な人物だった……。巻末の「ものしりスレイヤーズ」で、リナ&ナーガと、3種類の魔法を紹介している。

②呪術士の森
97年7月10日初版発行。税別200円。

「完全版」を限界まで

STEREO LOVE

CANNABIS

リンダキューブ Linda³ 完全版

特報 SPECIAL REPORT

●アスキー
●発売中（6月18日発売）
●サイコスリラー＆ハンティングRPG
●CD-ROM1枚＋完全サウンドトラックCD

サターンユーザー待望の「完全版」が18日に発売された。今週末は日本中のハンターたちがネオケニアで暴れまわっているはず……。そんな全国の「リンダ」ファンに贈る今回の特報は、東エリア徹底攻略＆シナリオA・B・Cの序盤フローチャートを掲載。これさえ読めば、どんな初心者ハンターでも、すぐにS級ハンターの仲間入りだ！

リンダWorldを演出するアニメーション

(有)スタジオ・ザイン
プロデューサー
西宮規子さん

「リンダ」当時は、アシスタントプロデューサーとして、制作管理や各セクションのまとめ役を務める。ゲームでは「サクラ大戦 花組対戦コラムス」(SS)制作にも参加。

(有)スタジオ・ザイン 作画監督
島袋美由起さん

絵の統一感や演出面で重要なポジションとなる「作監」。「クライムクラッカーズ」(PS)では、作画監督にくわえキャラクターデザインも担当。

ときにはシリアス、ときにはコミカルに。魅力的な「リンダ」のアニメを手がけたお2人に「現場の熱気」を語っていただこう。

——いろんな意味でキワドイ場面が多い作品ですけど、総監督の桝田省治さんから、演出面での注文はあったんですか？

西宮　「とにかくおもしろくして！」（笑）とだけ、言われてました。あとは基本的に自由に作らせてもらってるんで楽しかったですよ。島袋も「ネク」とか、喜んで描いてましたし……。

島袋　ハハハ（笑）。あんまりいないですよね、ネクみたいに「凶悪なんだけど、憎めない」キャラって。物語も独特ですけど「リンダ」には個性的な人物が多いから、描いていておもしろいんですよ。とくにリンダについては、桝田さんから「声優の高山みなみさんをイメージして作ったキャラクター」と聞かされていたので、完成前から、すでに私の頭の中ではリンダがしゃべっていたんです（笑）。高山さんの声で。

西宮　はじめに物語の設定などを読んだ時は、「重い話」やグロテスクなシーンに驚かされましたけど、逆に「これは独特の雰囲気をもった作品になる」という確信はもてたんですね。だから私たちとしては、限られた時間の中でいかにクオリティを上げていくか、ということが勝負だったんです。それにゲームに収録されるアニメというのは、テレビや映画と違って、即興芝居的な性格が強くなりますから。いくつもの短いシーンを作るわけで……。物語の始まりから終わりまで、すべてをアニメで表現するメディアとは違ったむずかしさがありましたね。

島袋　あと「リンダ」では、ケンとネクのような双子とか、シナリオによって微妙に立場や性格が変わる人物が多いので、それを描きわけるのには苦労しましたね。とくに表情の使いわけには悩みました。まぁでも、イメージボードの質がとても高かったので、それを見た瞬間にスタッフ全員が「よし、やるぞ！」という気になりましたよ。「この絵にキャラをのせて動かせるんだ」と思うと、ヤル気が出ましたからね。

——では、作り手から見て一番の見どころは？

西宮　やはり箱船のエンディングですね。正直なところ、完成までどんな感じになるのか、私たちにも想像できなかったぐらいで（笑）。でも、みんなで「せっかく、いい世界観をもった作品なんだから挑戦してみよう」と。結果、私たちとしては満足できる仕上がりになったと思ってますが……みなさん、いかがでしょうか（笑）。

(有)スタジオ・ザインの手がけた作品

最近では『フォーチュンクエストL』や『ロスト・ユニバース』(ともにテレビ東京系)などの制作にも参加しているスタジオ・ザインはゲームのアニメーションも数多く手がけている。おもな作品は右のとおり。

1991年「サザンアイズ」(メガCD)
「ダークウィザード」(メガCD)
1994年「クライムクラッカーズ」(PS)
1995年「アランドラ」(PS)
「クライムクラッカーズ2」(PS)
1995年「クィーンズロード」(PS)
1996年「リンダキューブ アゲイン」(PS)
「海腹川背」(PS)
1997年「サクラ大戦 花組対戦コラムス」(SS)
「ノエル2」(PS)

表紙のイラストに一言

——表紙イラストの制作現場の様子をカナビス氏にうかがってみました。

ネク　「また102号室ぅ～？ 何回やりゃあ気が済むんだよ？」
リンダ　「しょーがないわよ。今度はサターン版だってさ」
カナビス「……すんません。それじゃあ今回は2人とも座ってみましょうか？」
リンダ　「もう、これで最後にしてよねっ」
……という感じでしたね。（カナビス氏 談）

「リンダキューブ」キャラクターデザイン担当
カナビス氏

右は「リンダキューブ アゲイン」の時に描かれた102号室イラスト。

最強ハンターの名乗りをあげろ！ 早解きコンテスト開催！

優勝賞品はドリームキャスト

応募を希望する人は①シナリオCで120種類目の動物を登録した瞬間から、最初の季節表示が出るまでをビデオ（VHS）に録画し、住所、氏名、年齢、電話番号と一緒に下記あて先まで送ってください。②締め切りは7／10（金）必着。発表は8月発売の本誌にて。③不正行為（とみなされた場合も）は失格。④複数応募は不可。なお、上位3名には「リンダキューブ」総監督・桝田省治氏の直筆メッセージが入った今週号の表紙イラストと、副賞としてアスキーから優勝者にはドリームキャスト（発売後に発送します）、2・3位には「GAME BASIC for SEGASATURN」が贈られます。なお、当コンテストに関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

あて先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社
週刊『セガサターンマガジン』編集部
「リンダキューブ 早解きコンテスト」係 まで。

Linda³とは…

攻略に入る前に、まずは「リンダ」の世界についておさらいしておこう。ゲームジャンルがあらわしているとおり、このゲームには従来のRPGとは異なる、特徴的な2つの要素が入っているのだ。

サイコスリラー

プレイヤーは動物を集めるという目的とは別に「リンダ」ならではのストーリーを楽しむことができる。終焉を迎えようとしている惑星を舞台に、人間の絆と狂気など、従来のRPGとは一味も二味も異なるテーマを扱った物語が展開するのだ。シナリオは全部で3本用意されているが、すべてが同じ時間軸に沿ったパラレルワールドという設定も秀逸だ。

随所に挿入されるムービーには、このようなショッキングなシーンも……。

ハンティングRPG

敵である動物を倒すだけでなく、捕まえて利用する。これがハンティングRPGの醍醐味だ。移動できる行動範囲にはほとんど制限がなく、自由に移動できるが、そのぶん自分のレベルをはるかに上回る敵に遭遇してしまうこともある。どの動物から狙うかはプレイヤー次第。あたかも自然を相手に冒険しているような興奮が味わえる。

動物の背面から接触すれば先制攻撃も！

野営中に、狩った動物を食肉や装備品に加工することもできる。

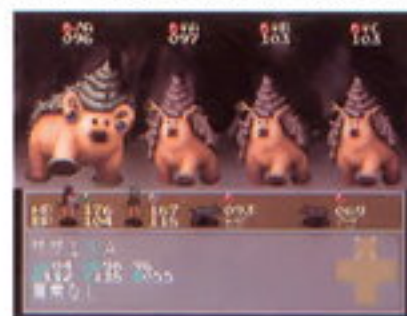
動物捕獲への道～MAPの見方～

今回は東エリアを中心に攻略。生息している動物のステータスや分布図を一挙公開する！

MAP

マップは街のデータや次ページのダンジョンのデータの座標と照らし合わせながら場所を確認しよう。また動物のステータスの部分にある地区分けを参考に探せば、目的の動物は見つかりやすい。ただし、季節によって、動物発生の条件は変わるので注意が必要。

動物ステータス

動物のステータスや行動パターンはオス・メスで変ってくる。捕獲する際は、このステータスと自分のレベルを確認してから戦闘に入ろう。性別によっては、生息している地域が異なる動物もいるので注意が必要だ。また、「備考」として特殊攻撃なども公開。

街

街のデータでは、その中に存在する店をチェック。店の品ぞろえはつねに変動しているので、まめに足を運び、多いときに一気にすべての店をまわるようにしよう。そのためには、どこの街に何の店あるのか、覚えておくとラクになる。「SHOPの見方」も参考に。

野外

東エリア西地区

ブタ

♂	♀
LV 2／HP 80／BP 2	LV 2／HP 90／BP 2
STR 86／DEF 58／AGL 56	STR 82／DEF 65／AGL 55
売 1G／シナリオ A・B	売 1G／シナリオ A・B
備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。	備考：最大HPの大きい敵を狙う。逃げる。

リス

♂	♀
LV 4／HP 80／BP 14	LV 3／HP 70／BP 14
STR 82／DEF 86／AGL 92	STR 70／DEF 79／AGL 100
売 1G／シナリオ A・B	売 1G／シナリオ A・B
備考：守備力の最も小さい敵を狙う。逃げる。左右移動。	備考：素早さが最も小さい敵を狙う。逃げる。左右移動。

ウサギ

♂	♀
LV 4／HP 82／BP 20	LV 3／HP 70／BP 20
STR 129／DEF 84／AGL 138	STR 114／DEF 81／AGL 141
売 3G／シナリオ A・B	売 2G／シナリオ A・B
備考：最大HPの大きい敵を狙う。逃げる。撤退命令。大ジャンプ。	備考：最大HPの大きい敵を狙う。逃げる。仲間を呼ぶ。大ジャンプ。逃げジャンプ。

インパラ

♂	♀
LV 3／HP 115／BP 4	LV 4／HP 120／BP 4
STR 70／DEF 70／AGL 110	STR 70／DEF 80／AGL 90
売 2G／シナリオ A・B	売 4G／シナリオ A・B
備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。撤退命令。連続アタック。大ジャンプ。	備考：素早さが最小の敵を狙う。逃げる。保護色。大ジャンプ。逃げジャンプ。

イヌ

♂	♀
LV 11／HP 153／BP 19	LV 11／HP 165／BP 15
STR 180／DEF 165／AGL 165	STR 171／DEF 170／AGL 173
売 58G／シナリオ A・B	売 58G／シナリオ A・B
備考：HPの最も小さい敵を狙う。逃げる。集中命令。左右移動。	備考：前に狙われた敵を狙う。仲間呼ぶ。左右移動。かばう。体をなめる。

イカ

♂	♀
LV 8／HP 146／BP 15	LV 6／HP 102／BP 17
STR 148／DEF 95／AGL 122	STR 123／DEF 90／AGL 126
売 8G／シナリオ A・B	売 4G／シナリオ A・B
備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。左右移動。黒のカーテン。	備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。フェロモン。左右移動。黒のカーテン。

ハーディアの街を出て、一番最初に遭遇するのがこのエリアの動物。箱船の南方にいるイヌは最初のレベルではかなり手強いので注意しよう。その他のブタやリスに関しては猟犬を連れていれば楽勝。

春に海上を飛ぶツバメ。しかし接触できないため、この時点での捕獲は不可能。

ネズミ

♂	♀
LV 4／HP 82／BP 22	LV 4／HP 82／BP 22
STR 75／DEF 66／AGL 110	STR 75／DEF 66／AGL 110
売 7G／シナリオ A・B	売 7G／シナリオ A・B
備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。仲間を呼ぶ。シビレ毒。捨て身アタック。	備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。仲間呼ぶ。左右移動。

東エリア東地区

サル

♂	♀
LV 7／HP 130／BP 23	LV 6／HP 124／BP 13
STR 146／DEF 140／AGL 120	STR 138／DEF 124／AGL 117
売 12G／シナリオ A・B	売 10G／シナリオ A・B
備考：守備力の最も小さい敵を狙う。逃げる。盗み食い。左右移動。仲間呼ぶ。	備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。他種呼ぶ。左右移動。仲間呼ぶ。

カニ

♂	♀
LV 7／HP 90／BP 17	LV 5／HP 76／BP 17
STR 148／DEF 191／AGL 120	STR 132／DEF 154／AGL 112
売 36G／シナリオ A・B	売 20G／シナリオ A・B
備考：HPの最も小さい敵を狙う。逃げる。水浸し。左右移動。鎧スキン。	備考：HP最小の敵を狙う。逃げる。迷走ガス。左右移動。鎧スキン。指名呼び。

トンボ

♂	♀
LV 8／HP 115／BP 14	LV 7／HP 85／BP 10
STR 159／DEF 115／AGL 170	STR 133／DEF 98／AGL 175
売 7G／シナリオ A・B	売 18G／シナリオ A・B
備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。火炎ブレス。赤色ヒート。保護色。	備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。油吹き。左右移動。

サザエ

♂	♀
LV 7／HP 115／BP 25	LV 6／HP 110／BP 28
STR 135／DEF 166／AGL 66	STR 120／DEF 160／AGL 70
売 8G／シナリオ A・B	売 5G／シナリオ A・B
備考：守備力最小の敵を狙う。逃げる。水浸し。潜る。守る。左右移動。	備考：守備力最小の敵を狙う。逃げる。潜る。守る。左右移動。

オコゼ

♂	♀
LV 11／HP 141／BP 8	LV 10／HP 135／BP 14
STR 172／DEF 140／AGL 156	STR 157／DEF 138／AGL 164
売 29G／シナリオ A・B	売 23G／シナリオ A・B
備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。仲間呼ぶ。左右移動。	備考：守備力の最も小さい敵を狙う。逃げる。回復。左右移動。窒息ガス。

東エリアは水中で強さを増す動物が多い。戦闘にもち込む場所には注意したいところだ。トンボは秋になると大量に発生するので、そこを狙う。サザエは一見すると石に見えるので、見つけにくい。

データの見方 動物データ：LV…レベル BP…バトルポイント STR…攻撃力 DEF…防御力 AGL…素早さ 売…売り値 シナリオ…登場するシナリオ（Cには必ず出現）

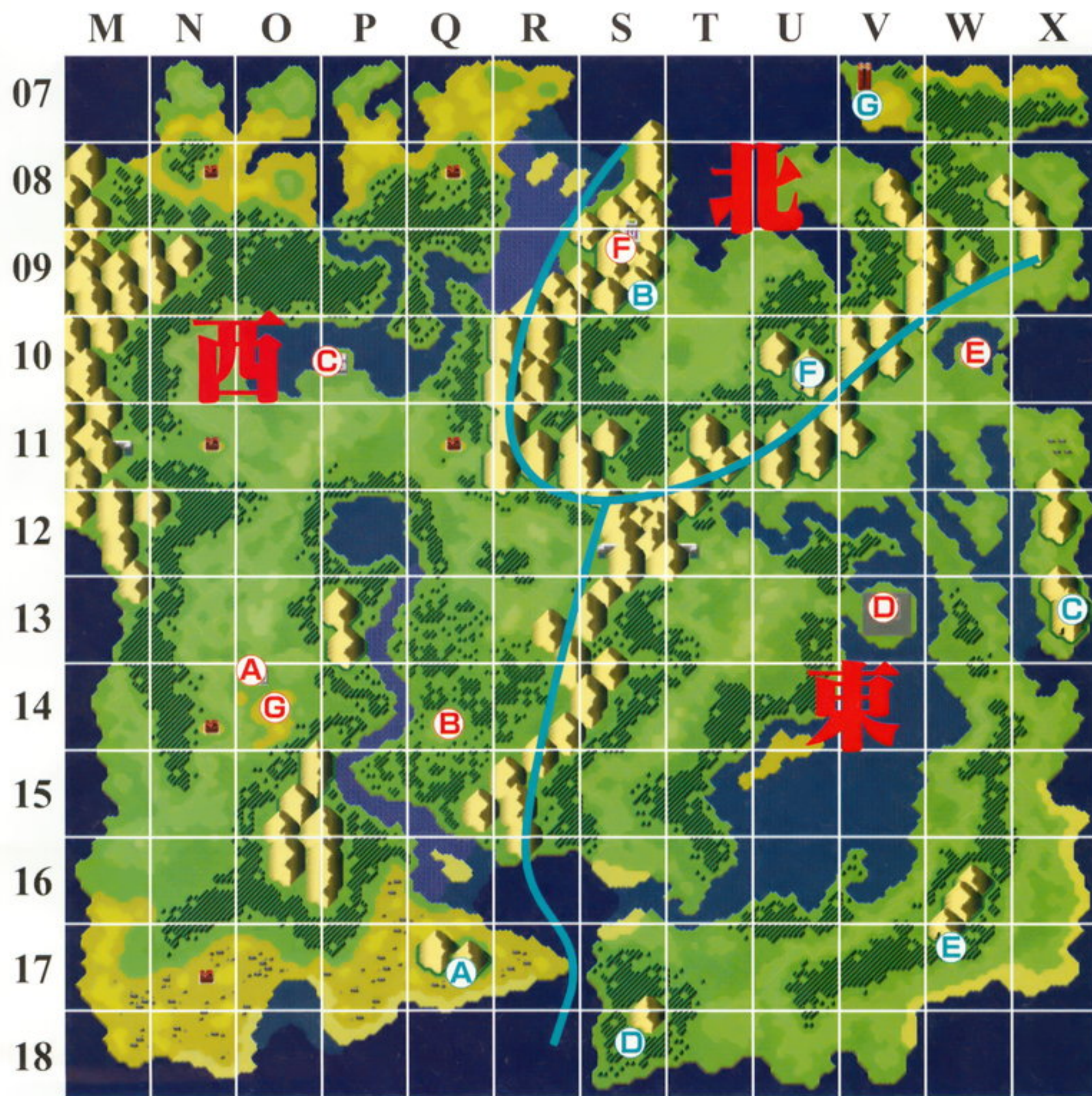
東エリアMAP

東エリアは大きく３つの地域に分けられる。森と砂漠の西地区、水辺に住む動物が多く生息する東地区、山に囲まれた北地区。西地区はスタート地点のハーディアと箱船があるため、拠点ともなる場所だ。レベルの低い動物が多いのでゲーム序盤で地上の動物はほとんどそろえられるはず。じつは箱船の中にも意外な動物が隠れている。要確認！

M N O P Q R S T U V W X

07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18

北 西 東

街

Ⓐ(O-14) ハーディア

ケンの家やレンジャー隊の本部がある街。HPがなくなるとここに戻される。

SHOP 木 装 動 肉 猟 銀 B

アイアイ

♂	♀
LV 20／HP 182／BP 20	LV 19／HP 166／BP 34
STR 154／DEF 168／AGL 247	STR 141／DEF 182／AGL 263
売 1735／シナリオCのみ	売 1388／シナリオCのみ
備考：素早さが最も小さい敵を狙う。逃げる。絶叫パラノイア。マッスル変げ。	備考：素早さが最も小さい敵を狙う。逃げる。体をなめる。マッスル変げ。

動物を119種まで捕獲すると、人間に化けてハーディアに住んでいたアイアイが正体を現す。

Ⓑ(Q-14) ミナゴ

リンダが住んでいる原住民ビースチャンの村。大きな教会が印象的。

SHOP 解 木 装 動 肉 学

Ⓒ(P-10) オズポート

巨大な空港ビルと公園がある街。公園には恋愛成就の伝説がある「赤糸杉」が。

SHOP 卵 託 宝 イ 婚 木 装 雑 肉 銀 B

ゾウモツ

♂	♀
LV 13／HP 166／BP 8	LV 12／HP 104／BP 22
STR 175／DEF 220／AGL 148	STR 167／DEF 206／AGL 153
売 136／シナリオ A・B	売 36／シナリオ A・B
備考：守備力の最も小さい敵を狙う。逃げる。分裂。体当たりアタック。	備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。落雷ハンター。分裂。潜る。指名呼び。

ナマズ

♂	♀
LV 23／HP 262／BP 48	LV 26／HP 900／BP 28
STR 300／DEF 292／AGL 372	STR 342／DEF 336／AGL 402
売 635／シナリオ A・B	売 13235／シナリオ A・B
備考：素早さ最小の敵を狙う。逃げる。回復。左右移動。窒息ガス。	備考：素早さ最小の敵を狙う。丸飲みアタック。胴締めホールド。無差別サンダー。

Ⓓ(V-13) ホスピコ

グリーン製薬の資本力に支えられた医療都市。研究所も完備。

SHOP 猟 木 装 雑 動 肉 猟 薬 銀

Ⓔ(W-10) パラサイド

建設が中断されたドームにネオケニアのならず者たちが住み着いてしまった。

SHOP 解 木 装 雑 動 肉 B 猟 薬

Ⓕ(S-09) ネブール

闇商人たちが洞窟奥に作った街。秘密のオークション会場がある。

SHOP 解 罠 木 装 動 肉 B 猟 銀

ウジ

♂	♀
LV 7／HP 210／BP 32	LV 5／HP 150／BP 42
STR 196／DEF 192／AGL 80	STR 130／DEF 170／AGL 71
売 191G／シナリオ A・B	売 61G／シナリオ A・B
備考：前に狙われた敵を狙う。ゾンビ呼び。溶解液。ギ酸ジェット。丸飲みアタック。	備考：109種捕獲、または1999年春以降に発生。露出ソニック。分裂。

スズムシ

♂	♀
LV 5／HP 19／BP 18	LV 4／HP 16／BP 32
STR 103／DEF 66／AGL 128	STR 98／DEF 76／AGL 126
売 12G／シナリオA・B	売 20G／シナリオA・B
備考：HP最小の敵を狙う。逃げる。超音波ウェーブ。疾風カッター。大ジャンプ。	備考：99種捕獲、または1994年春以降に発生。フェロモン。疾風カッター。

Ⓖ(O-14) 箱船

ある日「神様」なるものから贈られた箱船。ケンとリンダはこの船に動物を積んで出発する。時間が経過すると３階にある「愛の巣」に動物が発生。

東エリア北地区

サイ

♂	♀
LV 18／HP 216／BP 8	LV 17／HP 192／BP 4
STR 272／DEF 236／AGL 208	STR 232／DEF 241／AGL 216
売 416／シナリオ A・B	売 333／シナリオ A・B
備考：最大HPの大きい敵を狙う。逃げる。衝撃タックル。体当たりアタック。	備考：最大HPの大きい敵を狙う。逃げる。体当たりアタック。守る。

ダチョウ

♂	♀
LV 17／HP 196／BP 20	LV 16／HP 182／BP 18
STR 204／DEF 198／AGL 276	STR 184／DEF 203／AGL 282
売 222／シナリオ A・B	売 178／シナリオ A・B
備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。撤退命令。大ジャンプ。逃げジャンプ。	備考：猟犬を狙う。逃げる。撤退命令。第ジャンプ。逃げジャンプ。

イヌ

♂LV 11／HP153 ♀LV 11／HP 165
東エリア西地区参照

オオカミ

♂	♀
LV 17／HP 230／BP 20	LV 17／HP 233／BP 10
STR 234／DEF 221／AGL 224	STR 219／DEF 228／AGL 246
売 444／シナリオ A・B	売 444／シナリオ A・B
備考：HPの最も小さい敵を狙う。逃げる。集中命令。左右移動。雄たけび。	備考：猟犬を狙う。逃げる。仲間呼ぶ。体をなめる。左右移動。

SHOPの見方 動：動物商 ホ：ホテル 装：装備屋 肉：肉屋 猟：猟犬屋 銀：銀行 イ：インテリアショップ 婚：婚礼洋品店 B：BAR 雑：雑貨屋 解：解体屋 博：動物博士 訓：猟犬訓練所 代：代行ハンター 卵：卵屋 託：託卵センター 宝：宝クジ屋 オ：オークション会場 罠：貸しワナ屋

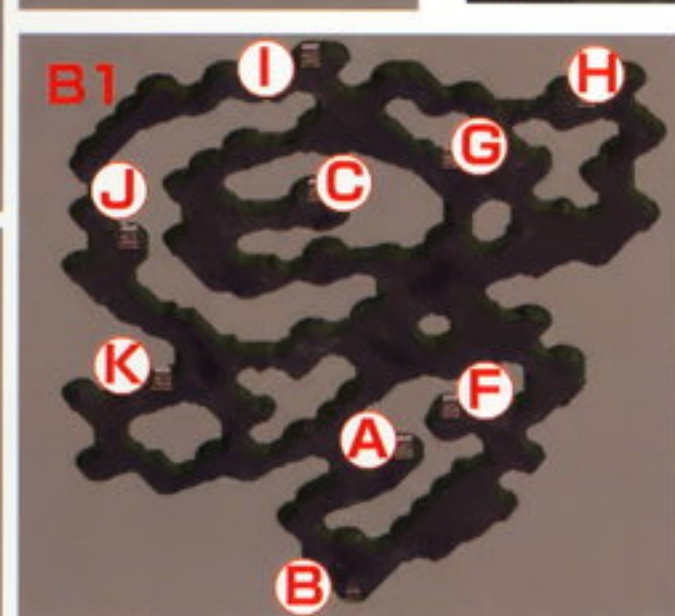
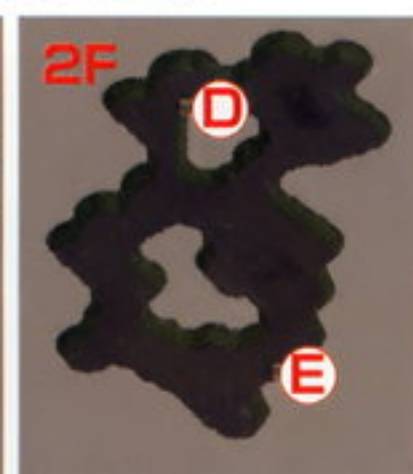
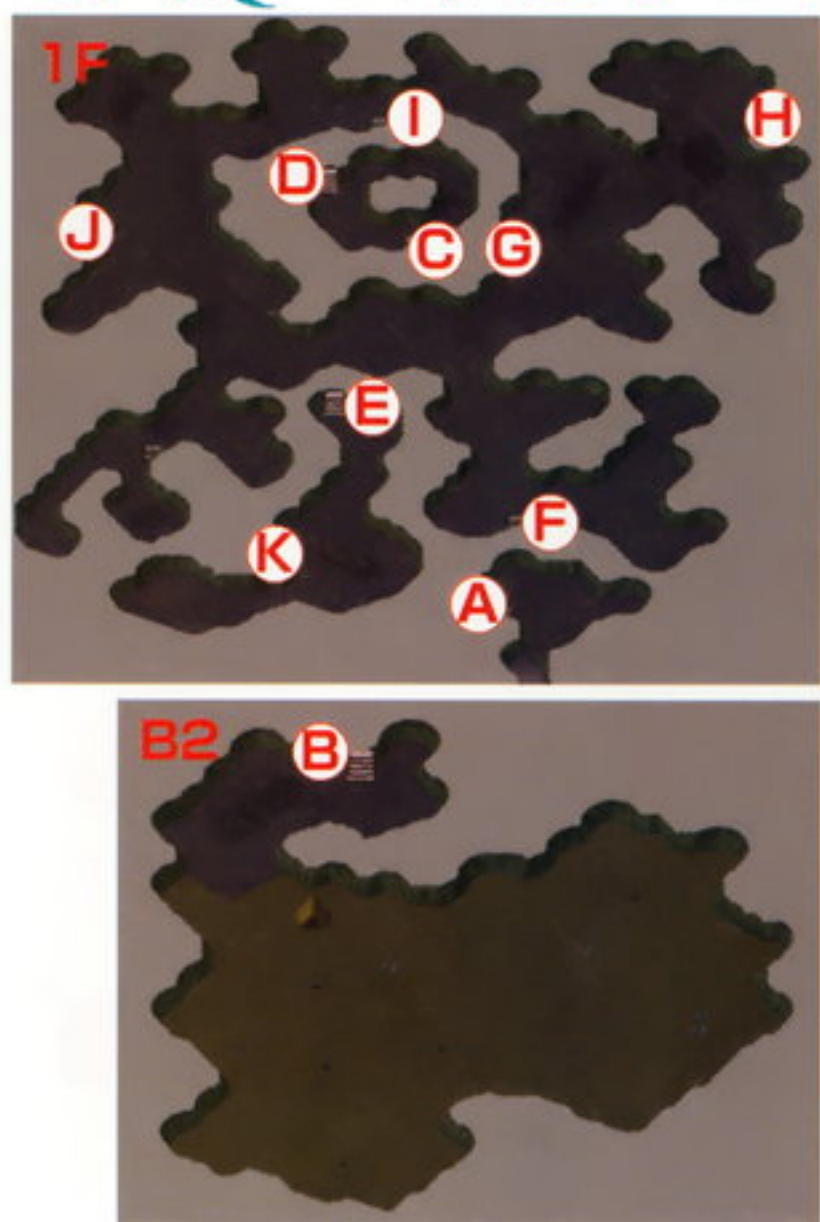
地下ダンジョン

東エリアにあるダンジョンとそこに生息する動物のデータを紹介。また比較的迷いやすいダンジョン２つについてはMAPも掲載する。外とくらべてややレベルの高い動物がいる傾向があるので、レベルの低いうちは十分注意して入ろう。

Ⓐ(Q-17) カラゴラム

1F: I H D J C G E F K A
2F: D E
B1: I H G J C K F A B
B2: B

B2には、地底を調査している科学者がいるので、ファングを倒したあとに話しかけよう。

入手アイテム
1F:カワウソグッズ/4G/使い捨てテント/回復タブ50。B1：きれいなウンチ。B2：ムチムチ卵。

シナリオCで最初に受ける依頼はファング退治。ザコのイヌとくらべるとかなり強いので、気を抜くことはできない。

イヌ ♂LV 11／HP 153・♀LV 11／HP 165
東エリア西地区参照

ハーディアの南にある洞窟、このカラゴラムにはイヌが数多く生息している。それもそのはず、シナリオCでスペクター夫人から退治してほしいと依頼される、狂暴な犬「ファング」はこの洞窟の最奥に住んでいるのだ。このファングを退治した後に、B2にいる博士を訪ねて、一定金額の寄付金を渡すと、次の季節にはミジンコが発生する。階段は多いが、中央付近の階段を使えばラクに2Fまでたどり着けるはず。敵のレベルは10前後なので、序盤でもわりとラクに探索ができるだろう。

ミジンコ

♂	♀
LV 10／HP 222／BP 32	LV 9／HP 172／BP 32
STR 142／DEF 128／AGL 182	STR 130／DEF 130／AGL 186
売 124G／シナリオCのみ	売 99G／シナリオA・B
備考：守備力最小の敵を狙う。胃液シャワー。分裂。回復。自殺。左右移動。	備考：敵に狙われた敵を狙う。仲間呼ぶ。性転換。大ジャンプ。分裂。回復。

トカゲ

♂	♀
LV 15／HP 187／BP 24	LV 13／HP 136／BP 55
STR 201／DEF 203／AGL 232	STR 166／DEF 174／AGL 224
売 189G／シナリオA・B	売 91G／シナリオA・B
備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。仲間を呼ぶ。保護色。左右移動。油吹き。	備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。火炎ブレス。赤色ヒート。保護色。

モグラ

♂	♀
LV 11／HP 188／BP 22	LV 10／HP 139／BP 22
STR 155／DEF 132／AGL 84	STR 145／DEF 189／AGL 100
売 19G／シナリオA・B	売 19G／シナリオA・B
備考：素早さが最も小さい敵を狙う。逃げる。仲間呼ぶ。潜る。	備考：素早さが最も小さい敵を狙う。逃げる。仲間呼ぶ。潜る。

Ⓑ(S-9) ネブロード

洞窟の先にある闇の町ネブール。ネブールは他の街にはない違法な商売をする店が立ち並んでいる。またネブールのもう１つの出入り口を抜けると、東エリア北地区へ抜けられる。洞窟の中には、オオカミを猟犬にしてくれる少女ジルがいる。またシナリオＡの場合、地上では見られないワニも洞窟内にいる。

ところどころに水溜まりがあるせいか、水辺で強い生物が多い。戦闘にも持ち込む場所に注意しよう。

入手アイテム
B1：プチプチ卵×3/トゲトゲ卵×2。
B2：腐肉/ゾウモツ服/トゲトゲ卵。

ワニ

♂	♀
LV 19／HP267／BP 32	LV 16／HP 225／BP 24
STR 282／DEF 256／AGL 208	STR 227／DEF 268／AGL 200
売 277G／シナリオ A・B	売 133G／シナリオ A・B
備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。尻尾アタック。左右移動。	備考：守備力の最も小さい敵を狙う。逃げる。尻尾アタック。左右移動。

カニ ♂LV 7／HP 90・♀LV 5／HP 76
東エリア東地区参照

ゾウモツ ♂LV 13／HP 166・♀LV 12／HP 104
オズポートを参照

モグラ ♂LV 11/HP 188・♀LV 10/HP 139
カラゴラム参照

イカ ♂LV 8／HP 146・♀LV 6／HP 102
東エリア西地区参照

Ⓒ(X-13) ヤマピット

このゲームでもっとも小さい洞窟。狭いので迷うことはまずない。シナリオCでは、奥のテントの中にレンジャー隊員がいて本部地下の鍵を渡してくれる。その鍵を使った後か、または1998年夏以降になると、生息動物が変化する。一見すると石に見えるサザエやヤドカリとうかつに接触しないように。

入手アイテム
1F:トゲトゲ卵×2。

通常時

カニ ♂LV 7／HP 90・♀LV 5／HP 76
東エリア東地区参照

サザエ ♂LV 7／HP 115・♀LV 6／HP 110
東エリア東地区参照

鍵を開けた後

ミミズ

♂	♀
LV 21／HP 221／BP 35	LV 22／HP 167／BP 45
STR 227／DEF 180／AGL 120	STR 223／DEF 173／AGL 113
売 542G／シナリオA・B	売 434G／シナリオA・B
備考：素早さが最小の敵を狙う。胴締めホールド。潜る。飢餓ソニック。粘着液。	備考：猟犬を狙う。逃げる。赤色ヒート。潜る。溶解液。性転換。左右移動。

ヤドカリ

♂	♀
LV 23／HP 267／BP 42	LV 22／HP 213／BP 52
STR 258／DEF 321／AGL 270	STR 253／DEF 331／AGL 263
売 2259G／シナリオA・B	売 1355G／シナリオA・B
備考：守備力の最も小さい敵を狙う。逃げる。体当たりアタック。守る。潜る。	備考：守備力の最も小さい敵を狙う。逃げる。無敵シェル。守る。潜る。

シナリオフローチャート

序盤

3本あるシナリオの、それぞれ序盤部分のフローチャートをここで紹介する。自由度の高さが魅力の「リンダ」。進めていく途中で「この後、どこへ行けばいいの？」という疑問が出たら、このフローチャートで次の行動をチェックしよう。

シナリオA

1. **レンジャー隊本部で箱船の乗員に立候補**
   ケンの家から、レンジャー隊本部へ行くと隊長から箱船と乗組員の説明がある。
2. **レベル3まで経験値を稼ぐ**
   レベル３まで経験値を稼ぐと、ベンから留守電で「ホスピコ」へ行けと指示がある。
3. **ホスピコの病院でリンダに会う**
   リンダと再会。「装備加工」能力を得たら、もう一度病院へ来るように言われる。
4. **「装備加工」能力を得るまで経験値を稼ぐ**
   ホスピコへ戻るようにとチェンから留守電が入り、記憶喪失を治す薬の話を聞く。
5. **エターナでエリザベスに会う**
   「メモリンZ」のことを頼む。留守電に「ヤギの肉」について二度連絡がある。
6. **エターナでパンハイムと会う**
   パンハイムにヤギの肉を渡す。ミームから「リンダを見舞え」と留守電が入る。
7. **リンダを見舞った後、何季節か過ごす**
   パンハイムから「薬ができた」という留守電が入る。エターナへ向かう。
8. **エターナで薬を受け取る**
   エターナでパンハイムから記憶回復促進剤を受け取り、リンダの元へ戻る。
9. **ホスピコの特別監視房へ行く**
   ホスピコに戻るが、リンダは特別監視房に居ると言う。そこで事件を目撃する。

シナリオB

1. **レンジャー隊本部で乗員に立候補する**
   立候補した後に、リンダから「ミナゴで待っている」と聞かされる。
2. **ミナゴでリンダに会う**
   ミナゴのリンダの家でリンダと再会する。その夜、リンダの家に何者かが侵入する。
3. **ホスピコでリンダを見舞う**
   リンダを見舞った後、しばらくしてエモリから「迎えに来い」と留守電が入る。
4. **ホスピコでサチコを仲間にする**
   リンダはすでに病院から脱走していた。その後「捜さないで」と留守電が入る。

Ⓓ(S-18)ダグポンド

段差が多い、地下ダンジョン。ここは季節によって水の量が変わるため、移動できる場所も季節ごとに変わる。春と秋は増水しているため、地下には行けず、夏と冬の渇水時には2階に行けないというわけ。サザエ、オコゼ、カニなど水棲生物が多く生息している。

一見行けそうで行けない場所が多い。ちなみにアヒルはこの洞窟でしか捕獲することができないので要確認。

増水時

アヒル

♂	♀
LV 9/HP 122/MP 7	LV 7/HP 101/MP 15
STR 154/DEF 162/AGL 158	STR 128/DEF 136/AGL 122
売 50G/シナリオA・B	売 24G/シナリオA・B
備考：素早さが最も少ない敵を狙う。逃げる。力ためる。左右移動。	備考：素早さが最も少ない敵を狙う。逃げる。アドレナリン。左右移動。

オコゼ ♂LV11/HP 141・♀LV 10/HP 135
東エリア東地区参照

通常時

通常時はサザエとカニのみが捕獲可能。動物捕獲を目的としているなら、増水時に来るだけで用は足りる場所。

入手アイテム
1F：24G。
B1：暖かなウンチ×2。

サザエ ♂LV 7/HP 115・♀LV 6/HP 110
東エリア西地区

カニ ♂LV 7/HP 90・♀LV 5/HP 76
東エリア西地区

Ⓔ(W-17)マーブルポリス

この神殿のような建物。入り口付近の人に「石版は動かすな」と言われるが、石版の下に隠し階段があるので探してみよう。B5でアナビスにワープできる。

石版を動かすとミミズと戦闘になる場合も。ミミズを倒すことができるレベルで来よう。B1の奥の石版を動かすと隠し階段が現われる。

ミミズ ♂LV 21/HP 221・♀LV 22/HP 167
地下ダンジョン、ヤマビット参照

ニワトリ

♂	♀
LV 17/HP 180/BP 46	LV 16/HP 142/BP 52
STR 221/DEF 173/AGL 289	STR 203/DEF 167/AGL 291
売 111G/シナリオA・B	売 71G/シナリオA・B
備考：前に狙われた敵を狙う。雄たけび。連続アタック。火炎ブレス。仲間呼ぶ。	備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。油吹き。連続アタック。炎のカーペット。

Ⓕ(U-10)ダイケイブ

春と秋には花が咲く場所。クジャクやアカカズラが花に化けていることもあるのでうかつには近寄らないように。オオカミ、ライオンと比較的強い動物が多い。

ライオン

♂	♀
LV 22/HP 272/BP 18	LV 20/HP 264/BP 10
STR 304/DEF 280/AGL 272	STR 280/DEF 248/AGL 272
売 1807G/シナリオA・B	売 633G/シナリオA・B
備考：最大HPの大きい敵を狙う。逃げる。低くうなる。火炎ブレス。雄たけび。	備考：最大HPの大きい敵を狙う。逃げる。火炎ブレス。花火ショット。左右移動。

オオカミ ♂LV 17/HP 230・♀LV 17/HP 233
東エリア北地区参照

クジャク

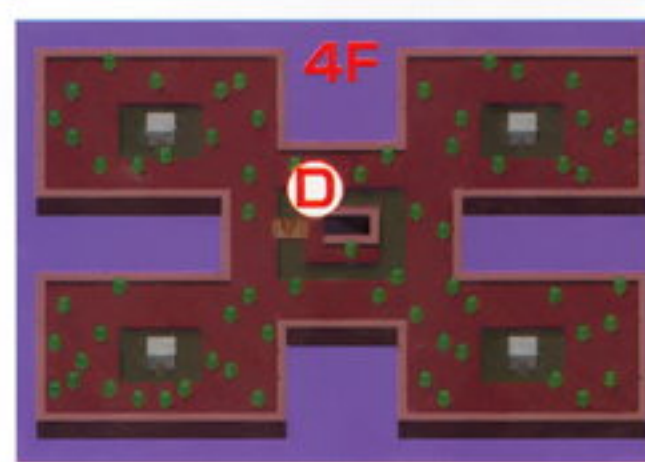
♂	♀
LV 16/HP 166/BP 17	LV 14/HP 150/BP 19
STR 184/DEF 156/AGL 256	STR 178/DEF 155/AGL 168
売 266G/シナリオA・B	売 114G/シナリオA・B
備考：最大HPの大きい敵を狙う。落雷ハンマー。フェロモン。無差別サンダー。	備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。水吹き。守る。

入手アイテム
1F：ステキなウンチ×2、暖かなウンチ×2、赤なずな×？ 2F：獣人の首飾り、脱出ユニット、青ききょう×？、赤なずな×？

擬態か花か、近づいてみないとわからない。

Ⓖ(V-07)ルリナスタワー

移動ルートを変えるスイッチやワープゾーンと、迷いやすいしかけがいっぱいのダンジョン。また、通るとレーザーを発射する場所もあり、ダメージを受けなければ進めないところもある。屋上にはモンシロとハチが生息しているが、その他の階には、動物はまったくいないので宝箱を取りつつ、一直線に最上階を目指そう。入手できるアイテムはGや金塊のように直接お金につながるようなものが多いのが特徴。MAPのワープゾーンと階段の対応しているアルファベットをよく調べて進もう。どの扉を開けて進めばいいかなど、基本的に頭を使うダンジョンになっている。

入手アイテム
1F：金塊、430G、21G。
2F：枯れた花、480G、32G。
3F：枯れた花。B1：623G

今までに出てきた地下ダンジョンと違い、上に登って行く塔のダンジョン。仕掛けも多く東エリアの難所の1つになる場所だ。

モンシロ

♂	♀
LV 4/HP 19/BP 30	LV 5/HP 26/BP 26
STR 103/DEF 66/AGL 128	STR 110/DEF 76/AGL 126
売 200G/シナリオA・B	売 240G/シナリオA・B
備考：HPの最も小さい敵を狙う。絶叫パラノイア。逃げる。リン粉シャワー。保護色。	備考：HPが最小の敵を狙う。他種呼び。左右移動。リン粉シャワー。露出ソニック。

ハチ

♂	♀
LV 18/HP 125/BP 15	LV 18/HP 111/BP 16
STR 206/DEF 170/AGL 280	STR 202/DEF 172/AGL 252
売 83G/シナリオA・B	売 83G/シナリオA・B
備考：HPの大きい敵を狙う。逃げる。仲間呼ぶ。左右移動。捨て身アタック。	備考：前に狙われた敵を狙う。逃げる。集中命令。必殺ニードル。仲間呼ぶ。

5　**1季節過ごす**
サチコとともに1季節過ごすと、ベンから「ドギファ」へ行けという留守電が入る。

6　**ドギファでサチコに質問される**
闘犬場の地下でオーマン家から話を聞く。ベンから「オスポート」へ行けと留守電が。

7　**オズポート空港ビルの受付へ**
受付でカマーに会う。リンダの一家を襲った犯人の目星について話を聞く。

8　**パラサイドでハンター・ゴメスに会う**
ジャンクパレスで代行ハンターのゴメスと話す。ここでリンダが仲間になる。

シナリオC

シナリオCでは決まったルートはなく、依頼されたことを一定の季節内に達成するというイベントとなっている。ここでは序盤の5つを紹介。

1　**スペクター夫人にファングの牙を渡す**
ケンのレベルが5になると、夫人から留守電メッセージが入る。カラゴラム1Fにいるファングを倒して、その牙を夫人に渡すと依頼終了。ミナゴの教会の鍵である「禁断の鍵」がもらえる。イベント消滅期限……1999年春。

2　**パンハイムにニワトリの肉を渡す**
2年目の冬にパンハイムから留守電が入る。マーブルポリスでニワトリを2羽捕獲し、ホスピコのパンハイムへ加工した肉を持って行くと依頼終了。報酬として青の獣人像とシャニルNO.5がもらえる。イベント消滅期限……1995年秋。

3　**ルイーズにカメの卵を渡す**
3年めにバトルパーク牧場のルイーズから留守電が入る。ノースカメノスでカメの卵を3つ入手し、届けてあげよう。報酬は6種類の希少動物の中から好きな1種を10頭ずつもらえる、というもの。イベント消滅期限……1994年秋~1996年夏。

4　**牧場のブロンコにプテラノの卵を渡す**
3のイベントが終了すると、続けて牧場のブロンコじいさんから「プテラノの卵が欲しい」と依頼を受ける。プテラノの卵は地下エデンのプテラノテラスにあるが、後に起こるミナゴでのネクとサチコのイベントを終了していないと、地下エデンのプテラノテラスに行くために必要な「黒の獣人像」を入手できないので、依頼を達成することもできない。ちなみにミナゴのイベントはイベント2を終了または、4年目の春に起こるバトルカにトラの爪を渡すイベントが終了した時点で、ネクから留守電を受けて発生する。イベント消滅期限……1998年夏。

今回の続報では、主人公であるジョン・メイヤーが、海底基地内で出会う3人の新キャラクターを本邦初公開。また、今まで謎に包まれていた本作のプロローグ、「ロケットポッド落下」についても併せてお送りする。

なんだ？！

エアユニット修復に奮走するメイヤーを待っていたモノは？

相棒の死に直面したメイヤーは、深い悲しみの中でジーナ・ワイズバーグ博士との再会を果たした。彼女は、メディカル・インダストリーエリアで敵を独自に研究し、敵の弱点を知るに至っていた。彼女の話では、奴らの細胞は、酸素への耐性が著しく低いらしい。そこでメイヤーは、一刻も早く基地内の酸素供給を回復させようと、破損しているエアユニットの修復に向かうことを決意する。エアユニットがある場所は、基地住人の居住区であるアパートメントフロアの遠方。さっそくメイヤーはジーナにしばしの別れを告げ、単身フロアを目指すのだった。

新たなる敵。そして

●セガ●7月16日発売●6,800円
●深海ホラーサスペンス
●CD-ROM2枚組●1人プレイのみ
●18歳以上推奨

特報 SPECIAL REPORT

DEEP FEAR™

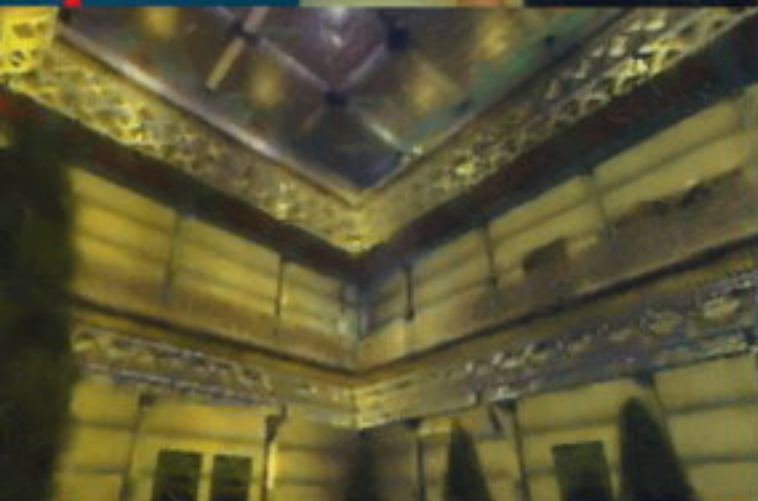
ディープフィアー

進化型

BANG!!

アパートメントフロアにたどり着くと、そこには生活感漂う空間が広がっていた。安堵の気持ちで胸をなでおろし、フロアを進むメイヤー。しかし、頭上に異様な気配を感じ、天井に目を向ける。すると、そこには新たな2体のモンスターが！ 急速に進化したモンスターが、獲物を待ちかまえていたらしい。

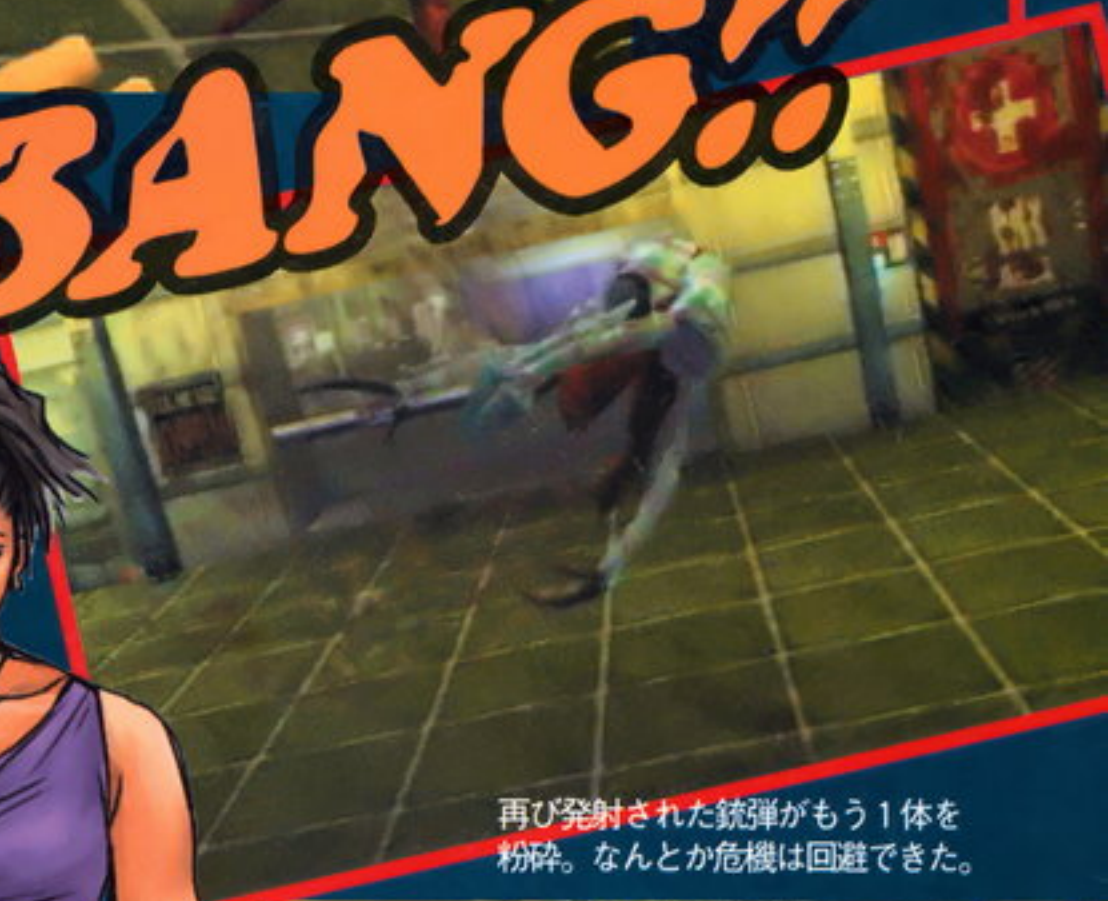
無事にアパートメントフロアに到着したメイヤー。ここを通過すれば、エアユニットまで、あと少しだ。

フロア内部は窮屈さを感じさせない広い作りだ。

天井からモンスターが強襲。突然のできごとに、メイヤーは銃を抜くヒマがない。これまでか!?

危機一髪のところで、ショットガンの銃弾がモンスターを撃ち抜く。しかし、もう1体が着地に成功し、メイヤーを狙う！

BANG!!

再び発射された銃弾がもう1体を粉砕。なんとか危機は回避できた。

新たなる仲間

ショットガンを撃ったのは、2階の足場にいたアンナという女性。それにしても、彼女の銃の腕前は相当なものだ。

今 そっちに行くよ

「それくらい
自分で探しなよ。
あたしはランボー
探しで忙しいんだ」

ショットガン片手に余裕の構え。モンスターなど平気？

あたしがバケモノに見える？

愛犬を探すことが最優先だとして、メイヤーへの協力をあっさり断るアンナ。

ブルドッグ あたしの恋人よ

「大丈夫か？」

アンナ・ローランサン

通信会社ダイナミックネットワーク、通称DN社のダイバー。大気圧潜水服「ビッグジム」のプロ。男勝りな性格だが、愛犬とは女性らしい笑顔でじゃれあう。

DN社

アンナからCCDエリアのゲートが故障していることを教えられ、ゲートを焼き切るトーチを探していたメイヤーは、偶然ランボーを発見。さっそく犬をアンナのもとへと届け、彼女からDNエリアのキーを受け取る。そこでメイヤーは、トーチを求めてDNエリアへ向かうことになる。

ショットガンを使用した戦闘が可能になる

アンナに出会うと、メイヤーの使用武器にショットガンが追加される。初期装備の拳銃に比べれば、その威力は雲泥の差。進化したモンスターに対しての効果は絶大だ。このように、今後も何らかの形でドンドン強力な武器を入手できるので、多彩な戦闘を楽しめるのだ。

ショットガンの弾が、進化したモンスターに炸裂！

トーチを探すメイヤーの前に、ブルドッグが現れた。アンナの愛犬というのは、コイツのことだったのだ。

アンナは軍人のいるCCDエリアへ行くことを拒み、アパートメントエリアから離れない。

DNエリアに向かったメイヤーは、エリアに入った直後に、カジヤマという日本人と出会う。彼からトーチを受け取ったメイヤーは、ついにCCDエリアのロックパネルを焼き切ることに成功。展開中のSEAL隊員と接触する。

「私の名前はケン・フジヤマです。シラハタ財閥の社員です」

ケン・フジヤマ

日本最大の商社「白旗商事」から派遣された商社マン。彼の仕事は、系列会社であるDN社に卸した新製品「ビッグジム」の視察と、運用データの収集である。

クランシー大佐に紹介され、予期せぬ再会をする2人。お互い亀裂が生じた関係を修復できないまま、今日に至ってしまった。

再会

CCDエリアでは、到着した米海軍特殊部隊SEALが警備の任務についていた。メイヤーは、現状報告のためにクランシー大佐の部屋へ出頭。が、そこには思わぬ人物の姿があった。部屋の中には、なんと海難事故で死なせてしまった恋人の兄であり、元上官のマッコイがいたのだ。

マッコイ “アイアンフィスト” ランバート

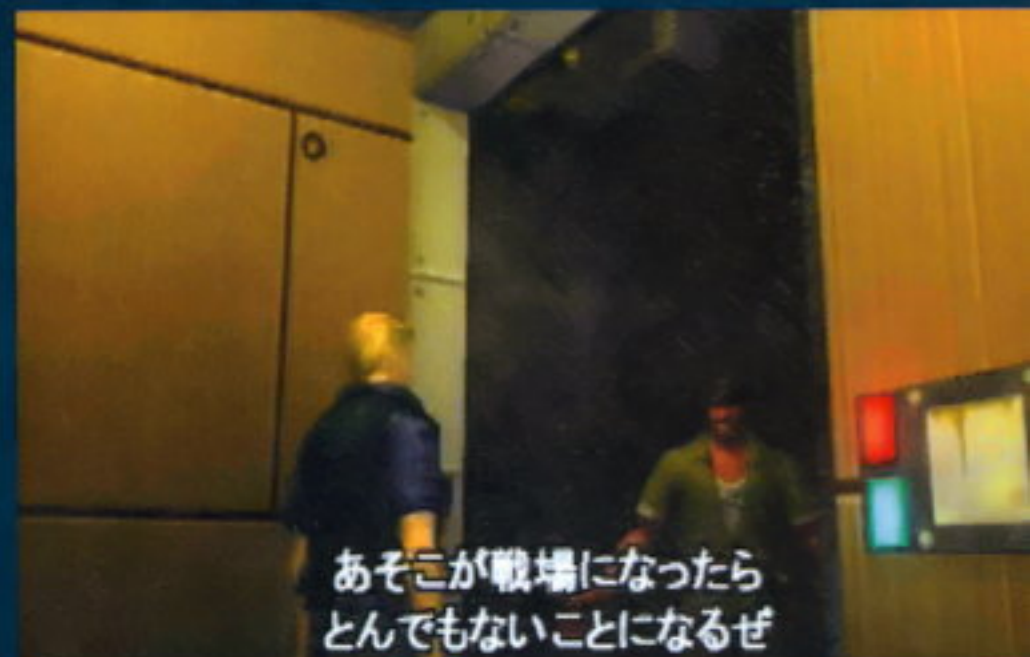
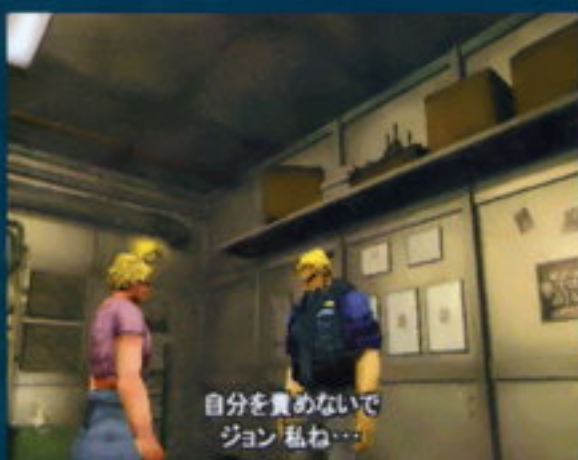
SEAL「チーム6」の隊長を務める海軍大尉。過去10年で50回近くの特殊任務を指揮した歴戦の勇士で、「アイアンフィスト」の異名を持つ。常に冷静な判断を下し、不可能と思われる任務を遂行する。

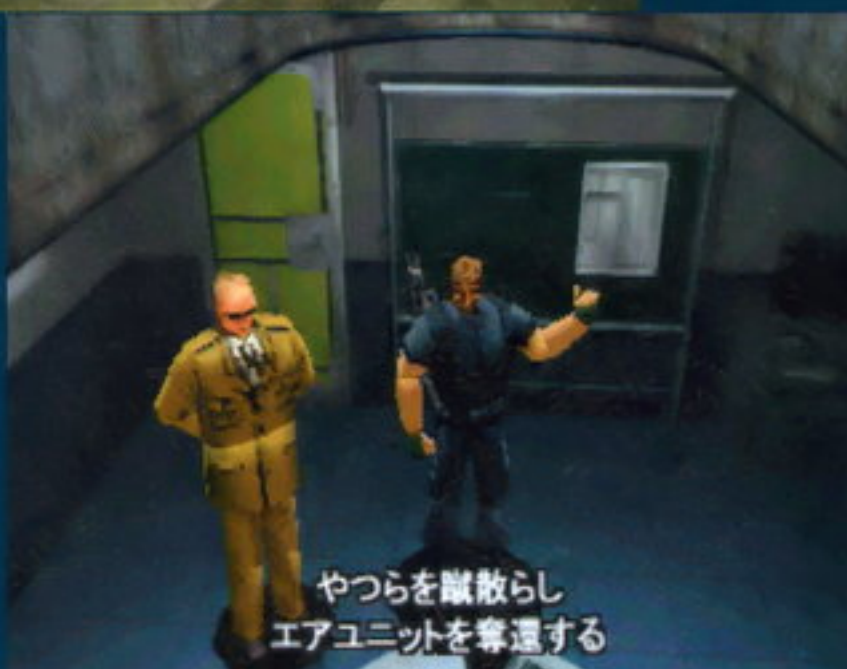
無謀な策

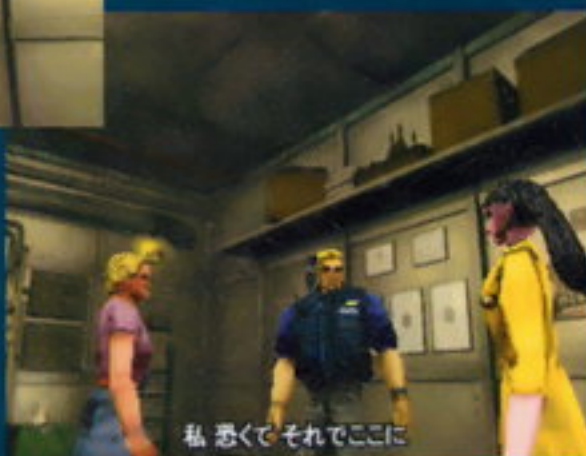
メイヤーは、基地施設に詳しいダニーの力を借りて、SEALより先にエアユニットを目指すことにした。水中ゴンドラを使えば、何とかなるかもしれない。

自室に戻ったメイヤーは、カメラマンのシャロンに迎えられる。彼女はメイヤーに何かを言いたげな様子だったが、ジーナが現れたために部屋を出ていく。ジーナと話すメイヤーのところに、デュボアから緊急連絡が入る。彼の焦る理由は隠しカメラの映像にあった。なんとSEALがエアユニット付近で戦闘を行うつもりなのだ！

デュボアの部屋を訪れたメイヤーは、隠しカメラがとらえた映像を見て驚く。

「水中ゴンドラを手配してくれ SEALが向かったらしい」

ダニーが言うとおり、ミサイルが被弾して危険な状態のエアユニットは、多少のダメージでも吹っ飛んでしまう。

部屋に戻ると、そこでは新人カメラマンのシャロンが待っていた。メイヤーのことを心配していた彼女は、この時とばかりに自分の想いを伝えようとするのだが……。

そこへ入ってきたジーナを見て、シャロンは口を閉ざす。そして、何気なくメイヤーの机にある写真を見て、ジーナがステラとうりふたつであることに気づく。

SEALがマッコイ指揮のもと、エアユニットを奪還するべく行動を開始した。エアユニットが被弾したら、基地内と外の圧力差が生じて圧壊してしまう。何としても阻止しなければ。

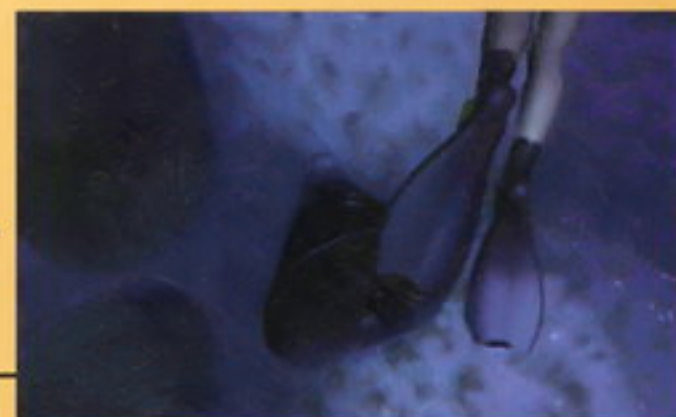
果たしてメイヤーは圧壊を阻止できるか

U.S.NAVY TOP SECRET

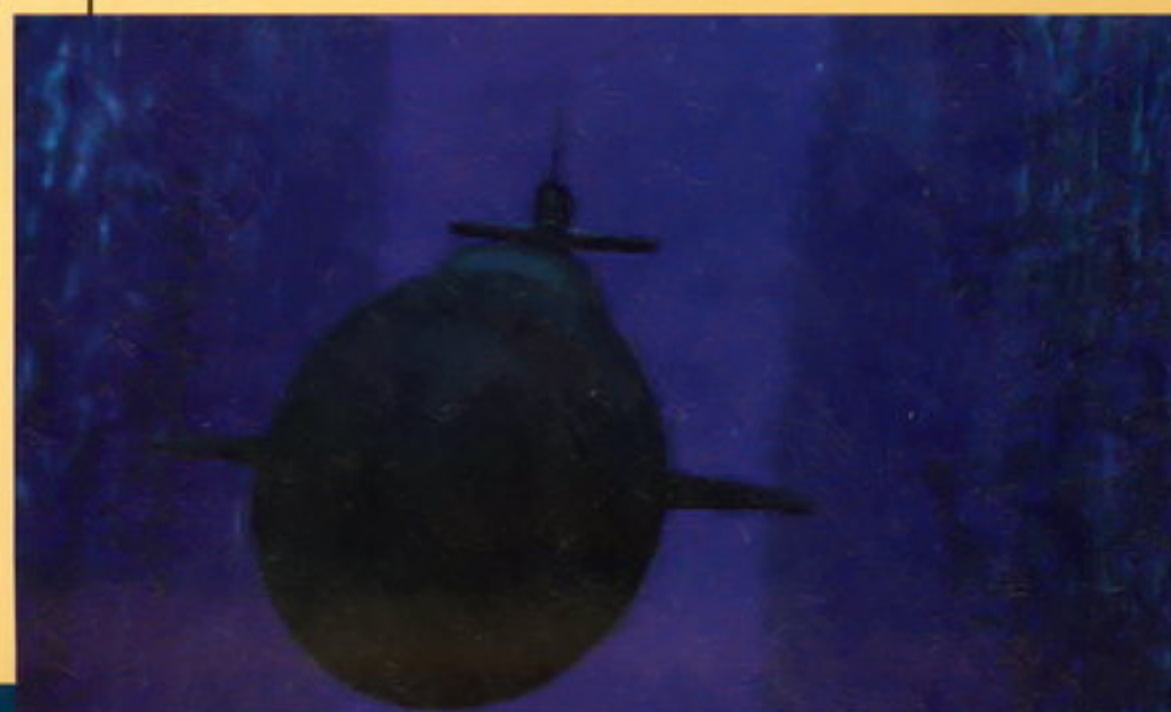
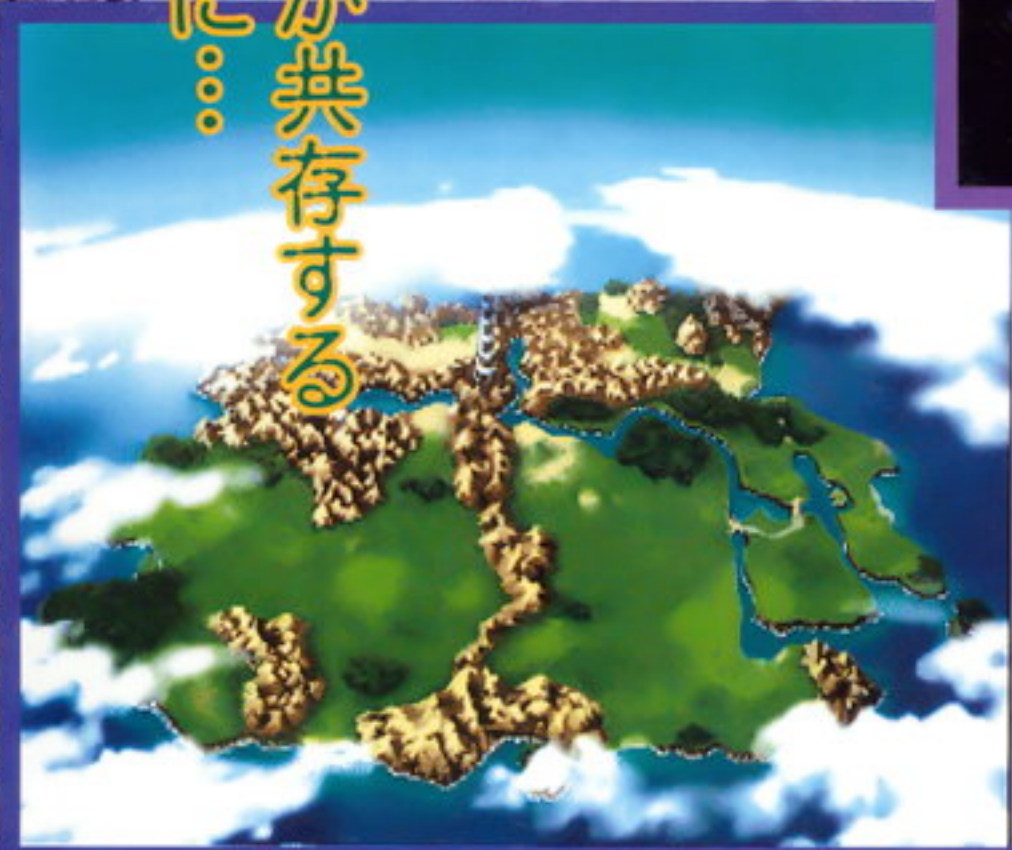
アメリカ合衆国海軍最高機密事項 NO.
「ロケットポッド落下に関する作戦報告書」

合衆国大統領ならびに国防長官殿へ、先のロケットポッド回収作戦についてご報告申し上げます。なお、現在ロケットポッドは巨大原潜基地SSB-01ビッグテーブルにて、厳重な警備体制のもと解析中であります。

太平洋標準時18時30分
未確認飛行物体が
太平洋上に落下。

我が軍の巡洋艦2隻が
落下ポイントへ急行。
関西ヘリ2機を出動させ、
落下現場にブイを投下。

同作戦行動中の
原潜シーフォックスに、
"カゴ"の回収を指示。
シーフォックスは現場に移動。

ポイントN-17　E158に到着後、
海底へダイバー2名を派遣。
"カゴ"我が国のロケットポッド
であること、及び、生命反応を確認。

同艦は回収作業終了後、
事態を究明するためにロケットポッドを
海底基地ビッグテーブルへ搬入——

平和な世界に…人とマモノが共存する

突如現れたナゾの生命体！

頻発する難事件に対し…

今、2人ヒロインが立ちあがる！

はじまるよっ！

特報 SPECIAL REPORT

完成度100%

コンパイル／RPG

●7月23日発売 ●5,800円 ●１人プレイのみ ●全年齢推奨

魔導物語

人とマモノが平和に暮らす、不思議な不思議な「魔導」の世界。そんな彼らの世界に今、大きな異変が起ころうとしています。

マモノ達がおかしくなるという事件。中には、彼らに襲われたという人も。……そりゃあ彼らにも気性の激しいヤツやイタズラ好きなヤツもいて、一概にどうだとは言えないのですが、普段はおとなしいマモノにまで襲われたというのはちょっとヘンな話。

何かがおかしい……。それは、小さな「ほころび」に過ぎませんが、単なる気のせいで済むような話でもないみたいです。ふむふむナルホド、皆さんお困りのようですね。

そこで好奇心旺盛なアルルさん、友達のルルーを巻き込んで、さっそく調査を開始しました。はてさて、彼らの行く先にいかなる事件が巻き起こるのか？　まずはアルルと一緒に事の始まりから見ていきましょう。

さいしょのぼうけん —パノッテイのフエさがし—

…じつはね …ボクね
大事な「フエ」を 落としちゃったの…

夕食の材料を買いに来た帰り道。ボクは町の広場で泣いている男の子を見つけたんだ。どうやら遊んでいる最中に大事な笛を落としたみたい。大丈夫、ボクが一緒に探してあげる！ というわけで、やってきましたカンイ平原。近所の子供達の格好の遊び場になっているこの辺も、日が落ちると何かと物騒。フエはどこにあるのかな？

check!

冒険マップにカンイ平原の位置が…

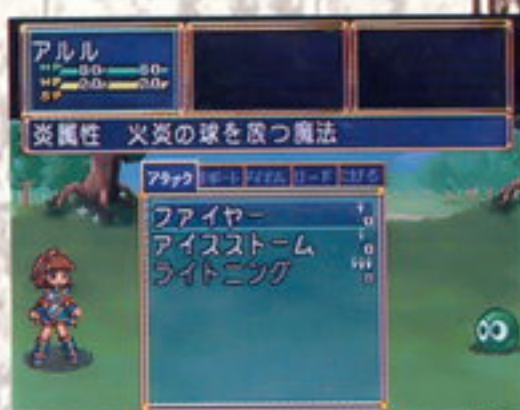
カンイ平原

行ったことのない場所へは人から具体的な位置を教わることで移動可能に。

アルル
炎属性 火炎の球を放つ魔法
ファイヤー
アイスストーム
ライトニング

あぁーっ！
これだよっ！ ボクのフエ！

こんなところにありました

出現する敵は最も弱っちいマモノ「みどりぷよ」をはじめ、大して強くないやつばかり。彼らを適当にあしらううち、ようやく目的の品物を発見！

予兆 —異変のはじまり—

その日の夜。ちょっと遅めの夕食をとり、ベッドにもぐりこんでうとうとしかけた、その時！ すっごい物音とともにグラグラッと大きな揺れがきたんだ。もうビックリしてベッドから跳ね起きたけど、一体何があったかはボクにはサッパリ。翌日、町はやれ裏山に隕石が落ちただの、裏山が噴火しただのと、推測まじりのウワサでもちきり。例の大きな物音は裏山から聞こえてきたというのはみんな一致しているけど……。よし、それなら行ってこの目で確かめてみよう。カーくんを連れ、一路リラクスの街の裏山へ出発だ！

なになにっ！？ 今の！？
ねぇねぇ カーくん！
今の 聞こえたでしょ！？

何だ何だと驚くアルルをよそに、カーくんは気持ち良く熟睡中。なんだかなあ。

裏山が噴火した！ というのなら、ここからでもその変化が見られるはずだし…。あからさまにウソっぽい話もアリ。

アタシ 知ってるわよ
昨日のショックは 明らかに
裏山に 何かがぶつかったせいよ！

ARLE'S DIARY

これまでの出来事をふりかえる
便利な日記機能付き！

やすむ
日記を見る
セーブする
やめる

RPGをプレイするときに、「このデータっていつセーブしたものだっけ」と悩んだりすることはないですか？ そんなとき、役に立つのがこのコマンド。今までのあらすじをアルルの日記という形で読むことができるので、ゲームの進行度合いが一目瞭然。ページがいくつ追加されるかも今から楽しみ！

←L その 4 R→
村の人たちの話だと
最近 色んな所が
ブッソウに なってきたみたい
裏山にあった ヘンな植物も
いったい 何なのか わからないし…
でもね… あのケムリは 危険だよ
なんとかしなくちゃいけないよ！

ケムリを吐き出すへんなもの これって何？

裏山へ行くと、そこは正体不明の煙が辺り一面を覆っていた。その上、山に住むマモノ達の様子が何だかヘン。凶暴化しているというか、問答無用でボク達に襲いかかってくるんだ！ 煙は奥にあった見たこともない植物が吐き出していたんだけど、みんながおかしくなってしまった理由は謎。もしかするとこの煙が原因なの!?

うわぁっ！
なんだろコレ？

どうやら 裏山だけじゃなく
そいつの村の まわりでも マモノが
おかしくなっちまってるらしいぜ…

もしかしたら さっきの裏山みたいに
ヘンなケムリの 出てる所って
ほかにも あるかもしれないね…

旅立ちの決意

裏山の事件以来、よく耳にするマモノ凶暴化の話。もし例の煙が原因だとしたら、発生源を止めないことには被害は広がるばかり。こうして、アルルの旅が始まるのだった。

STORY DIGEST ストーリーダイジェスト

原因究明に乗り出したアルル達

1 ルルーの屋敷

ボクの留守中にルルーが遊びに来たら困るよねと、しばらく家を開ける旨を伝えに来たら、なんと、斧を手にしたミノタウロスがルルーに襲いかかっている場面に遭遇！　聞けば、コッピド峠から戻ってくるなり、様子がおかしかったということだ。峠で何があったんだろう？

殴って正気に戻してやると（荒療治）、峠でヘンな煙を吸って以来、記憶がないだって!?

2 コッピド峠

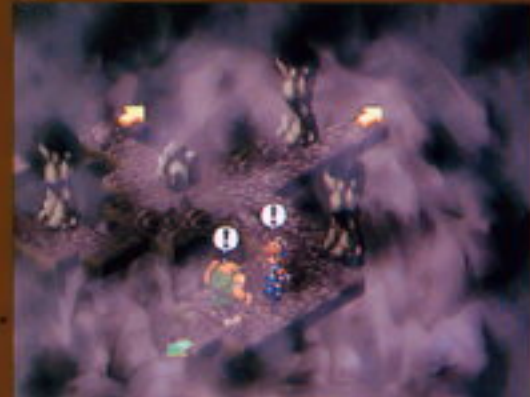
ミノが煙を吸ったのは、峠の道沿いにあるほら穴だった。わけがわからないといった感じの2人に事情を話すと、ルルーは「これはミノと私の問題だから、ついてこないでよね」と言い残し、1人で峠へ向かっちゃった。ルルーの実力をあなどるわけではないけれど、やっぱり1人じゃ危険だよ。さっきの戦いでボロボロのミノに案内されて、急ぎ後を追うボク達だった。

まだ寝ていなきゃいけない身体なのに、アルルについていくと言い張るミノタウロス。無理しないでね。

WORLD MAP 魔導世界

今回の範囲

洞窟内部にて

突然降ってきた大岩を、落下地点にいたミノがガッチリキャッチ！　ミノが動けば洞窟の出口が完全に塞がってしまうため、彼にはそのまましばらく耐えてもらうことに……。ルルーを見つけるまでの辛抱だからね！

ルルー発見！　でもなんか様子がヘン…

声をかけても返事はなし。何か挙動も怪しいし……。まさか、ルルーまでおかしくなっちゃったなんてことはないよね？

What is スキル

アルル ファイヤー

炎を恐れるコウモリを追い払う、クモの巣を焼くなど、用途は広い。

ミノタウロス 大岩動かし

自身の何倍もの大きさの岩を押し動かすことができる。下に何かが隠されている場合も。

を待ち受ける運命やいかに!?

3 ホットの村

正気に戻ったルルーいわく、あの植物のあった場所で敵と戦ったせいで、うかつにも煙を思いっきり吸い込んでしまったとのことだ。ひとまず、峠近くの村でひと休みすることに。

煙を吐き出す植物は、カーくんのビームに弱い。彼も謎の尽きない生物だ。

ねぇねぇ　アレって新種かしら？
あ～ん　もっとちゃんと
見ておけば　よかったわ

クマみたいで、フクロウみたいなマモノって？

ルルーが洞窟内で戦ったというマモノの特徴は、クマみたいでフクロウみたいなヤツ。そう、ファンにはおなじみのアイツです、アイツ。

アルルの家でできること

身体を休めて無料で回復ができるほか、キッチン横に置いてある「思い出のツボ」で今までに見たビジュアルイベントを解説入りで見返すことができる。各イベントには通しナンバーもついているので、見ていないイベントがないかの確認も可能だ(プレイの仕方によっては発見しにくいイベントもあるらしいよ)。

▶休むーっ！
まだまだっ！

ちょっと　休んでいこっかな…

「思い出のツボ」で
今までの思い出を　見ようかな？

「思い出のツボ」は思い出が記録される不思議なツボ。君は、全ビジュアルをコレクションできるかな？

ワールドマップ

4 ヤーンの森

ホットの村で聞いた目撃証言によれば、クマみたいでフクロウみたいなマモノはこの森に逃げていったという。そこでボク達が出会ったものは、でっかい目玉のオバケだった!?　目玉オバケと事件の関連やいかに……。

な…なによ　アレ！？

唐突に現れ、消える謎の目玉。こいつの正体はいったい何？

アクション？

各キャラクターにはそれぞれ、移動画面で使用できる技(スキル)を1つ持っている。時にはこうした技を使わないと通れない道などが存在するので、気になる部分は考えるよりまず試すこと。具体例は以下のとおり。

ルルー

破岩掌

岩をも砕く鉄拳で、進路上にある石や岩を文字どおり粉砕することが可能。崩れかけた柱などもあらかた破壊できるので、怪しいなと感じたら、ルルーにチェンジするといいだろう。

…どうやら　この岩をコワさなきゃ
向こうに　行けないみたいね？

NEXT!

次週は皆さんお待ちかね、新しくパーティーに加わる仲間達を紹介するよ。ドラコやウイッチといった人気キャラのほか、意外なキャラも仲間に!?　乞うご期待！

恋も試験もあなたに負けなくてよ

アンジェリーク®デュエット

ネオロマンスゲーム

特報 SPECIAL REPORT

完成度 90%

- ●光栄
- ●7月30日発売予定
- ●7,800円（「プレミアBOX」9,800円）
- ●恋愛シミュレーション

オープニングムービーとともに新着情報をお届けします

女の子のためのゲームとして、SFCで発売されて以来人気のシリーズが装いも新たに登場。グラフィックが一新、"2"で登場したものも含め新要素が満載の1本よ。今回は新着のオープニングムービーの映像と共に目新しい要素をいくつか紹介。初回限定「プレミアBOX」に同梱される、プレミアムグッズも公開するわ。

このゲームの目玉はやはりロザリアが使えるということ。無邪気な雰囲気のアンジェリークとは一味違った、恋愛が楽しめるかも…？

想いをペンにのせて『手紙イベント』

女の子なら授業中に手紙を回したりしたことがあるハズ。そう、女の子はみんな手紙好きだよね。今回は守護聖サマと休日の約束をしたり、お礼をするときに手紙を出すことができるようになったの。どんな文章にするかは、あなた次第。ときには守護聖サマやライバルからお手紙が来ることもあるよ。あなたなら返事はどう書く？

あの方はどんな文面でお誘いしようかしら？

大陸の民から思わぬ贈り物

大陸の民が天使様、つまりあなたのために贈り物を用意してくれるときがあるの。もらった贈り物は、守護聖サマにプレゼントしたりできるの。でもケーキみたいに生ものが多いので、早くいただかないと傷んでしまうので、注意しないとね。また、さとうやミルクをくれることもあるのよ。

神官からケーキの贈り物。でも1人で食べるのは、ちょっと考えものね。

これで何を作って差し上げようかしら？

さとうやミルクといった材料を何に使うかはプレイヤー次第。得意のお菓子を作って守護聖サマにプレゼントしてみては？

"プレミアBOX"には素敵なグッズがいっぱい

1 特製オルゴール

ゲーム中に流れる愛を語らうときの曲「ラブバラード」が入ったロマンチックなオルゴールがプレミアムグッズとして同梱されるよ。アクセサリー入れとしても使えるすぐれものなのだ。

2 ブックレット「黄金色(きんいろ)の追憶」

SFC版「アンジェリークプレミアムBOX」に入っていて、今となっては超プレミアになったブックレットが付いてくるよ。中はキャラクターデザインの由良カイリ先生によるコミック。女王試験が始まる前の守護聖たちの姿が描かれている1冊。絶対欲しいよね！

この他にもパワーメモリー用特製シールや守護聖プラスチックしおり9枚セットなど特典がいっぱい！

土曜の公演でお買い物しましょ

王立研究所へ行く土曜日に、公園へ行くと買い物ができるよ。飲み物と棚に置くプレゼントの2つがあり、それぞれ守護聖サマに差し上げることができるの。1度に1つしか購入できないので、誰にどのプレゼントを渡すか良く考えて決めないとね。

飲み物、それともプレゼント

守護聖サマを部屋に招待したとき出す飲み物。

プレゼントは気に入っていただけると部屋に飾ってくれる。

ライバルにもプレゼント

守護聖サマにプレゼントを差し上げるのもいいけど、一緒に女王試験をがんばっているライバルにもプレゼント。女の子同士の友情も大切にしなくちゃね。

『友情イベント』女の子同士仲良くしましょ

ステキな守護聖サマたちも気になるけど、隣に住んでいるライバルの様子も気になるよね。このデュエットでは、2人の友情を深めるイベントもたくさん用意されているの。無邪気で明るい少女アンジェリークと、才色兼備なお嬢様ロザリア。正反対にも見える2人だけど、この女王試験を通じてきっと仲良くなれるはず。大陸の動向、守護聖サマたちとの恋と一緒に、2人の友情にも注目しよう。

ライバルが部屋に訪ねてくることもしばしば。

そして始まる もう1つの "アンジェリーク"ストーリー

今まで断片的な情報しか出ていなかった「ファルコムクラシックスⅡ」だが、今回大量の画面写真が公開された。果たして今作はどのようなものになるのだろうか？

特報 SPECIAL REPORT

ファルコムクラシックスⅡ
Falcom ClassicsⅡ

●日本ビクター／日本ファルコム
●'98年11月発売予定
●5,800円
●RPG／ADV
●全年齢推奨
●1人プレイのみ

ついにサターン版の画面が公開!!

収録されるソフトは「太陽の神殿」と「イースⅡ」。今までそれしか知らされていなかったため、欲求不満に陥っていたユーザーも多かったのではないだろうか。しかし、それは過去のこと。今回は大量の画面写真と共に、2本のソフトの詳細をお伝えする。

「イースⅡ」は「イース」の画面とほぼ同じなので、あまり違和感はないだろう。しかし「太陽の神殿」に関しては、パソコン版から一部変更を加え、よりプレイしやすく改良するとのこと。それでは、それぞれのタイトルごとに、画面写真を細かくチェックしていこう。

廃虚には、ロダの実が落ちてたね。食べると頭がすっごくすっきりするのよ。

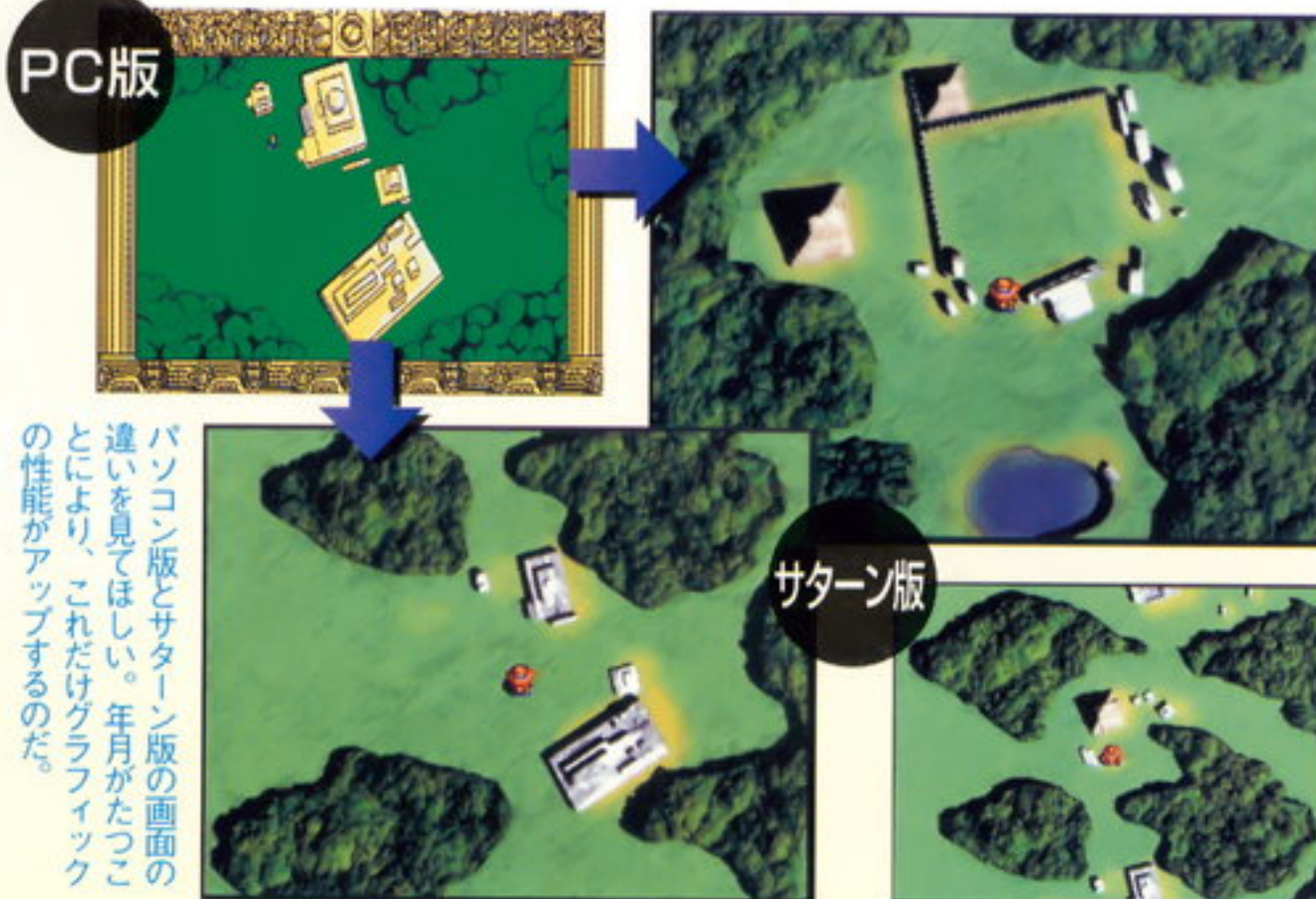
見た目はあまり変わっていないが、一部変更される予定の「イースⅡ」。

こちらは画面が大幅にパワーアップされた太陽の神殿。この画面、古参ユーザーならピンとくるかも？

ファルコム屈指のアドベンチャーゲームが登場！

太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL
(ASTEKAⅡ)

1986年10月にPC-88版が発売。1985年4月に発売された「アステカ」の続編にあたる作品だ。

PC版

サターン版

パソコン版とサターン版の画面の違いを見てほしい。年月がたつことにより、これだけグラフィックの性能がアップするのだ。

グラフィックのクオリティが大幅にアップ！

メキシコ・マヤ文明をモチーフとして、そこに隠された太陽の神殿と太陽のカギの謎を解き明かす。それがこの「太陽の神殿」の目的だ。当時のアドベンチャーゲームとしては画期的な“命令アイコン”と呼ばれるもので操作する。サターン版ではパソコン版と比べてグラフィックが大幅にパワーアップするが、操作方法はまだ未定。

「太陽の神殿」独特の操作方法をチェック

球戯場

後ろに戻りました。

PC版

①：プレイヤーが現在いる場所を表示するウィンドウ。
②：命令アイコン。これを使ってプレイヤーは「見る」や「調べる」などのコマンドを入力する。
③：実際に画面が表示される領域。「見る」などのコマンドを選択するとここにカーソルが表示され、対象物を選択できる。
④：メッセージウィンドウ。ここにすべてのメッセージが表示される。ちなみに、パソコン版ではアイテム一覧は画面上部に表示されたが、サターン版では今のところ不明だ。

サターン版

ここは高僧の墓と呼ばれる場所。棺の中にはガイコツが見える。

前述したとおり、制作サイドでも操作方法を模索している最中なので、今回はパソコン版の画面からその操作方法を見ていこう。左の説明文にあるように当時としては画期的な、行動選択アイコンとカーソルのみで先に進めるアドベンチャーゲームだった。なお③の画面に関しては、掲載した写真のように完全に描き直される予定だ。

(注) PC版と表示のあるものはNECPC-9801シリーズ版の画面を使用しています。

優しさから感動へ…皆が待ち望んだYsⅡここに現る！

サターン用にパワーアップして登場

今回は、ゲーム序盤から中盤にさしかかる地点までの画面写真を公開しよう。パッと見て目に付くのが、左側のイメージイラスト。これは、ゲームのオープニングアニメーションとして使われるのではないかと予想される。また、ゲーム中のイベントシーンでは、声優のボイスが入る予定だ。ここでまず、前作のストーリーを振り返ってみよう。

ダルクファクトを倒し、イースの書をすべて集めたアドル。6冊目のイースの書であるファクトの章を読み終えると、まばゆいばかりの光が彼を包み、ダームの塔から天空に向かって一筋の光線が延びていった。それと共に、アドルはそのまま気を失ってしまう……。アドルが目を覚ますと、目の前には1人の少女がたたずんでいた。彼女はリリアと名乗り「ここは危険だから私の住む村へ行きましょう」と誘ってくれるのだった……。

ゲーム画面を大公開！

今回のスタート地点　ランスの村

本作のヒロイン、リリアの住む村。彼女の助けで村にたどり着いたアドルだが、どうやらリリアは重い病にかかっているらしい。しかし、病気を治すための薬を持っている医者は現在行方しれずという。アドルは、彼女の病気を治すために街の人に話を聞く。ここから、彼の長い冒険が始まる……。

ここが、スタート地点となるランスの村の入り口。画面上方に見える穴は、廃墟へと続いている。

長老の家

訪ねてみると、どうやら長老は外出中らしい。どこにいけば会えるのだろうか？

バノアの家

リリアの母バノアは、彼女の病を治すためにと、アドルにあることをお願いする。

アドルのステータスウィンドウ。前作と比べても、グラフィックにさらなる磨きがかかっているのが見て取れるだろう。

最初の戦いの舞台　廃墟、坑道

ランスの村を1歩でも出れば、そこはモンスターが徘徊する廃墟。そして、アドルが最初に戦いを経験する場所だ。前作で使った半キャラずらしのテクニックで、モンスターたちを倒して先に進んでいこう。その先に待っているのは、薄暗い明かりしかない坑道。だが、リリアの病気を治せる人がここにいる！

坑道での1シーン。狭いので、うまく移動しないと戦闘時に苦労する。

廃墟にはたくさんのモンスターがうろついている。ひょっとして宝箱もある？

廃墟の東端まで行くと、上の方に通路が……。

坑道は複雑な迷路となっているので、何も考えないとすぐ道に迷ってしまう。

2番目のボスがひそむ　ノルティアの氷壁

坑道内を無事に抜けると、そこは氷に覆われた場所だった。今まで通ってきた場所と比べて、さらに難解な謎が待ち受けている。氷でできたすべり台、女神の像、そしてアドルを待ち受ける第二のボス……。しかし、ここを突破しなければ先に進むことはかなわない。

氷壁の中に入ると、中は凍った洞窟になっている。いかにも寒そう。

氷壁にもたくさんのモンスターがいて、アドルを狙っている。

地面も氷でできている。開発が進めば、地面にアドルの姿も映り込むようになるだろう。

氷壁にはハシゴとすべり台が設置してある。すべり台を登るためには？

特集
2大サッカータイトル最新情報＆後半戦のポイント
「日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～」
「ワールドカップ'98フランス～Road to Win～」

ゲームでワールドカップが100倍楽しくなる!!

FRANCE98

日本はどうなる！
ズバリ優勝チームは！

いよいよ後半戦に突入する'98ワールドカップ。試合開始を待ちながらゲームをプレイし、観戦に集中した後はまたゲームに興じる。これこそがワールドカップにのぞむ真のゲーマーの姿だ。ワールドカップ期間中ならではのゲームの遊び方を各ソフトのディレクターが伝授＆木村和司が教える後半戦のポイント＆注目の予選最終試合トトカルチョなどなど、サタマガ読者だけにお届けするとっておきのワールドカップの楽しみ方特集～！

写真／日刊スポーツ、ISHOT（c）アジャンシー・ショット

写真／日刊スポーツ／SHOT（c）アジャンシー・ショット

第一節

ゲームクリエイターたちが語るワールドカップ後半戦のポイント

ココだけは徹夜しても見逃すな

サッカーゲームのクリエイタイーたちはワールドカップのどこに注目しているのか？　それぞれのゲームのチェックポイントも紹介、これを読んんだら気合を入れて後半戦に突入だ！

W杯だGO!!

高倉あつこ

大橋修氏 × 村崎弘史氏

（「Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2」企画）　（「Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう２」「ワールドカップ98フランス～Road　to　Win」サウンドディレクター）

岡田監督の選手交代のタイミングに注目

ナイジェリアは優勝の大穴

──今回のワールドカップでは日本チームのどこを見ると面白いと思いますか。

大橋　交代のタイミングですね。小野と岡野を残したのは正解だと思うんです。小野は中田と絡んで速いパスが出せる。ワールドカップ直前のチェコとの練習試合で見せたワンタッチパスなんかは本番でも十分通用するものだと思うんですよ。そこに岡野が走り込むというパターンは見ものです。

村崎　小野はまわりが全部見えてる。テレビカメラでさえ振られてますもんね。すごい才能だと思います。今度のワールドカップで認められてヨーロッパでぜひプレイしてほしいですね。

──じゃあ、小野を先発で使えばいいじゃないですか。

大橋　いやあ、それは体力的にもたないでしょう。

──日本以外で注目してるチームは？

村崎　ナイジェリア。アフリカの選手は身体能力が全然違います。何するかわからないですから。ワクワクするプレイが見れると思いますよ。そんな体勢から何でシュート打てるんだ、みたいな。エムボマはカメルーンですが、まあ、エムボマが11人いるようなチームだと考えればいいでしょう。

大橋　今後4年間のサッカーゲームのデータはこの大会で決まると思うんで（笑）、どのチーム、どの試合と言わずサッカーゲームファンは全試合見ていた方がいいでしょう。

村崎　次の日遅刻しても見るべきです（笑）。

日本チームのユニフォームのレプリカという気合の入った姿で話をしてくれたのが村崎氏。隣が「サカつく」でお馴染みの大橋氏。6／11両氏は取材も兼ねフランスに飛んだ。次回サッカータイトルも大いに期待できそうだ。

ゲームでワールドカップが100倍楽しくなる!! ここがプレイのポイント

ワールドカップ'98フランス～Road to Win～

日本代表選手が全て実名で登場

　セガのサッカーゲーム最高峰「ビクトリーゴール」の最新作。タイトルの通り、今回のワールドカップに完全にシミュレートして作らえたゲームだ。ワールドカップの楽しみのひとつは世界中の文化を知ること。サポーターの応援スタイルに如実にそれが反映されるのだ。村崎氏が担当したサウンドは、各国の応援スタイルを忠実に再現しており、独特の雰囲気を存分に味わうことができる。

●セガ●6月11日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2

強力チームを育て上げ日本の雪辱（仮にダメだったら）果たせ

「まあ、なんだかんだ言っても日本が置かれている状況はけっこう厳しいと思うんですよ。もし仮に現実が苦しい展開になったら、せめてゲームの中では能力の高い選手を育て上げて、ワールドカップに送り込み、ブラジルやドイツに勝って、2002年に希望をつなげる、というのもゲームのひとつの楽しみ方だと思うんです」（村崎氏）。自分のプランがどこまで世界に通用するかがわかるのも、ワールドカップを踏まえた「サカつく2」の楽しみ方のポイント。

●セガ●97年11月20日発売●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●全年齢推奨

高倉あつこ　マンガ家。「サカつく2」企画も充実の『サッカーボーイ』（白夜書房）に「岡ちゃん＆中田くん」を掲載。

渋谷幸弘氏氏

（「日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～」プロデューサー）

カズがメンバーから漏れたのは非常に残念

日本は2勝1分でいける！

カズが出るんなら、彼が復活できるかどうかというところが大きな見どころになったと思うんですがねえ……（と本当に残念そう）。僕の目線は常にサポーターなんで、楽観的と言われますが、日本は1勝2分かうまくいけば2勝1分ぐらいするんじゃないかと考えています。優勝はズバリ「ドイツ」だと思っています。ベテランたちの熟練した技術を楽しみにしています。

ウルトラスに混じってゴールの後ろの席で大声で歌うのが応援の醍醐味という渋谷氏。レッズサポーターなので日本選手では小野に注目しているとのこと。

栗林　晋氏

（「Jリーグ　実況炎のストライカー」開発担当）

ブラジル、カルロスのフリーキックは要チェック

日本では呂比須と岡野

ブラジルを応援します。個人技のサッカーはやっぱり見てて面白い。特に注目しているのはロベルト・カルロスの左足フリーキック。左で蹴って左に曲がる。その曲がり方と威力が尋常じゃないんです。日本の選手では、呂比須のプレイ、岡野の出場に期待します。ジャマイカには勝てると思っています。でもクロアチアに勝つのは難しいでしょう。

「ズバリ、優勝はクロアチア!! 準優勝にナイジェリアだぁ。何、なんでだ？って、なぜなら、泣きながらコナミのワールドサッカーで137回優勝させちゃったから」とのこと。

三船　敏氏

（「バーチャストライカー２」プロデューサー）

アルゼンチン、ロペスの動きは脅威

日本は1勝2敗か？

日本と同じリーグになってしまったんですが、アルゼンチン、その中でもロペスに注目しています。フォワードなんだけどわりに後ろの方から飛び込んできてシュートを打つ、というあの攻撃スタイルはどのチームでも守るのが難しいでしょう。日本は楽観的に考えても1勝2敗ですかね。アルゼンチンとクロアチアはやっぱり相当手強いでしょうから。

現役のサッカープレイヤーでもある三船氏。時間を見つけてはフットサルなどを楽しんでいる。期待する日本選手は中西。攻撃的なセンターバックとしての活躍を期待

FRANCE 98

日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～

自分の采配が通じるかどうかシミュレーションしてみよう

自分がもし監督だったら……何と言ってもそこがこのゲームのポイント。予選で対戦する3チームと戦ってみて、現実と比べるのは面白い。どの選手を起用するかはプレイヤー次第だ。カズをメンバーとして使うこともできる。ファンならぜひ試してみたいパターンだ。試合は完全なコンピュータ戦なので、サポーターのワクワクドキドキ感も満喫できる。

●セガ／エニックス●6月25日発売
●6,800円●スポーツRPG●全年齢推奨
●1人プレイのみ

Jリーグ 実況炎のストライカー

ワールドカップ・オールスターズでJリーグに殴り込み

このゲームではオリジナルの選手を作成できる。名前、容姿、利き足、得意分野といった特徴を選ぶところから始まり、スピード、スタミナ、ドリブル、キック力などのパラメータを設定して思い通りの選手を作れるのだ。ワールドカップを参考にしてオルジナル選手で理想のチームを編成してみよう。ユニフォームも好みの色を使うことができる。

●コナミ●2月26日発売●5,800円
●スポーツ●4人まで同時プレイ可能
●全年齢推奨●マルチターミナル6対応

バーチャストライカー２

世界のあらゆるスタイルのサッカーに対応

ヨーロッパでは中央付近からサイドの裏のスペースにロングボールで蹴り込むようなパスがよく使われる。これは日本ではあまり見られないパスルートだ。「バーチャストライカー２」はあらゆるスタイルのサッカーに対応できるシステムを持っている。ワールドカップで世界のいろいろなサッカーを知り、自分のお気に入りのスタイルをアーケードで試してみよう。

●セガ●「バージョン98」5月稼動開始
●アーケード（MODEL３基板）
●１～２人プレイ●サッカーゲーム

W杯だGO!!

高倉あつこ

日本の若き司令塔
中田英寿
トレードマーク？のカラーヘアスタイルとともに輝き続ける21歳

第二節

世界の大舞台はもう幻じゃない
日本代表監督になって作り上げるもう1つの伝説

日本代表チームの監督になろう!

世界初 サッカーRPG

Become the coach for the national team!

W杯は始まった。しかし、この世界最大の祭典の裏には想像を絶するような苦難と感動の物語がある。本作では、プレイヤーが代表チームの監督になってそんな試合の舞台裏のドラマを体験できるのだ。

●セガ/エニックス●6月25日発売●6,800円●スポーツRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

目指すはインターナショナルカップ優勝!

主人公は、かつて日本代表の選手として活躍した新人監督である。この物語は、彼が日本代表の監督に抜擢されるところから始まる。日本の悲願であるサッカーの世界大会“インターナショナルカップ(通称I杯)”への初出場。それを実現するための切り札として、彼が選ばれたのである。

言わば、主人公は日本サッカー界の、最後の希望であった。

しかし、彼の目はすでに世界へと向いていた。彼の夢はI杯出場ではなく、I杯で優勝して世界一の監督になることだったのだ——。

選手を育て、監督としての名声を高め、最終的にI杯で優勝することができれば、物語はハッピーエンドとなる。しかし、それは簡単に実現できる夢ではないようだ。

「代表は新監督を必要としている。そして、君たちのうちの一人が、代表を率いていくことになる」

主人公とライバルのスナザワ。2人の監督候補の中から選ばれたのは主人公のほうだった。

選手交代
戦術変更
ゲームメーカー変更
マーク選手変更

プレイヤーは選手ではなく監督。試合中には簡単な指示を出すことしかできないのだ。

RPGとサッカーシミュレーションの融合

本作はタイトルにもあるように、「サッカーRPG」という耳慣れないジャンル名がつけられている。これまで何度も紹介してきているが、初めて見たという読者のために改めて「サッカーRPG」が他のRPGとどう違うかを説明していこう。

まず、言うまでもないことだが、サッカーを題材にしているということ。SFやファンタジーが主な舞台だったRPGの世界に、試合の裏側を描いたスポーツノンフィクション的なストーリーを持ち込んだところに新しさがある。

そして、戦闘の代わりにサッカーシミュレーションがゲームの中心となっていること。「サカつく」のような選手育成ものに、経験値やアイテムのようなRPGの要素を取り入れている。また、試合の前後やチーム育成の過程にRPGの特徴であるドラマ性のあるイベントを織り込むことで、2つのジャンルをうまく融合させているのだ。

返事がない、
人見知りする子のようだ

LEVEL UP
称号 新米監督
名前 すがわら
レベル 4 経験値 268
運営 22
交渉 21
指導 22
UP POINT TOTAL

サッカーシミュレーションに経験値やイベントなどの要素が取り入れられている。

史上最強のツートップ

SEGA ENIX

セガとエニックスが合体!!

「サカつく2」のセガと「ドラクエ」のエニックスからダブルブランドで発売される本作。日本でも有数の2つのメーカーが手を組んだ。まずこれだけでもどんな作品になるか、注目しちゃうでしょ。

日本代表選手が実名で登場

本作には去年のW杯最終予選から、今年のキリン杯までに出場した日本代表選手が実名で登場する。つまり、小野伸二や市川大祐も出てくるというわけ。現在のフランスW杯日本代表チームを再現することもできるし、三浦（知）や北澤などを加えることもできる。

こだわりの実況・解説陣

試合中には音声による実況と解説が入る。実況担当は、イランとのW杯アジア第三代表決定戦、いわゆる「伝説のジョホールバル」の実況で有名な、フジテレビアナウンサーの長坂哲夫氏。解説はフランスW杯のTV解説者でもある早野宏史氏が担当。人選にもこだわりが感じられる。

早野宏史（解説）　長坂哲夫（実況）

[総まとめ、サッカーRPG]

Finalcheck "SOCCER RPG"

ついに来週発売となる「サッカーRPG」。日本中がサッカーに注目している時期だけに、発売を心待ちにしている人も多いだろう。ここでは作品のセールスポイントを改めて総復習。最終チェックをしてみよう。

「サカつく2」の選手も登場する

本作の開発スタッフには、セガの「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」のスタッフも加わっている。そんなこともあって、架空選手の中には「サカつく2」でおなじみだった選手も登場する。例えば、ロシアのGKが"黒クモ"オクンだったりするのだ。

日本だけでなく世界の強豪国の監督にもなれる！

タイトルは「日本代表チームの監督になろう！」だが、ゲームが進めば他の国の代表監督になることもできる。監督としての経験を積めば、イタリアやブラジルの監督にだってなれるのだ。その国独自のイベントも用意されているようなので、世界にはばたく大監督を目指すのもいいかも。

"フルタイム"の試合シーン

試合シーンはゴールにからむ場面だけが登場するのではなく、キックオフから試合終了まで、切れ目なく見ることができる。もちろん、リアルタイムではないので1試合の所要時間は数分だが、リアリティのある試合を見せてくれるわけだ。

"連係プレイ"つながる面白さ

"連係プレイ"のパターンを自分で作成することもできる。連係が成功すれば、思い描いた通りにボールがつながっていくのだ。

ファーストミッション

First mission：“韓国

売られたケンカは買う。それが日本の協会側のやり方だった。日本代表監督の重圧は、意外な形で姿を現そうとしていた。

監督就任２年目の１月。協会の担当者は主人公を呼び出し、アメリカ代表監督が親善試合の開催を申し込んできた、と告げる。

主人公のライバル、スナザワ監督からの挑戦状だった。

そして、翌年の１月。今度は日本の協会に韓国代表監督・許根禎がやって来た。長らく実施されていなかった“日韓定期戦”を復活させようと提案をするためだった。

スナザワも許根禎も、主人公に激しい対抗意識を燃やしている人物であった。日本へ試合を申し込んだのも、個人的な感情が動機になっていたのは間違いない。

もし、協会がこのことに気づいていたのなら、挑戦は受けるべきではなかっただろう。代表チームは監督のおもちゃではないのだ。

──しかし、協会の答えは「売られたケンカは買え」だった。

もとより、主人公にもコーチのカドワキにも断る理由はない。そして、断る権限もなかった。Ｉ杯出場へのステップとして、この挑戦を受けることにした。かくして、主人公はＩ杯出場という使命に加え、韓国とアメリカの撃破という任務も負うことになったのだ。

［夢へのプログラム］
日本サッカー王国化計画

まず、主人公は日本をＩ杯へ出場させなければならない。Ｉ杯での優勝も、イタリアやブラジル代表監督への転身も、これを果たせなければ実現不可能だろう。

ここでは、監督・選手・国のパラメータの種類と効果を紹介する。どうやってこれらのパラメータを上昇させるかを理解しないと、チームの強化は望めないのだ。

強化の対象はこの3つ

称号	新米監督		
名前	すがわら		
レベル	4	経験値	268
運勢	95	ネクスト	169
運営	22	性格	楽天家
交渉	21	名声	93
指導	29	所持金	20310G

▲監督能力

▼赴任国

日本	ワールドランキング	41位	
レーティング	34.6	選手数	25人
人気度	186	オフェンス	84
技術度	138	ディフェンス	73
信頼度	49	フィジカル	89

ニックネーム	黒豹		
名前	シウォス		
レベル	18	経験値	7888
年齢	22才	ネクスト	956
ポジション	FW	体調	好調
スタミナ	105	ドリブル	134
スピード	134	ボールカット	104
シュート	123	セービング	50
パス	114	判断力	105

▲選手能力

監督のパラメータ

パラメータ	説明
称号	監督のニックネーム。6段階あり、名声や優勝経験で変化する。
運勢	運勢は行動の結果に影響するらしい。数値が高いほど幸運。
運営	サッカーを広める力。国の人気・技術度を上げる時に影響する。
交渉	人を説得する力。協会との交渉やスカウトの成功に影響する。
指導	サッカーを教える力。数値が高ければ練習の効果も高くなる。
経験値	今までに得た経験値の総計。経験値は試合の観客数で変化する。
名声	監督の実績に対する世界的な評価。勝敗や契約条件達成などで変化。
特技	行動の結果に影響する。3つまで習得可能。どこかで教えてもらえる。

選手のパラメータ

パラメータ	説明
ニックネーム	主人公の仲間になる“名選手”と呼ばれる特別な選手だけにつくニックネーム。
レベル	選手の総合力を表す。試合で得た経験値が一定の数値に達すればレベルアップする。
年齢	選手の能力に影響。当然、毎年１つずつ年をとる。高齢の選手は引退してしまうので注意。
ポジション	その選手が得意とするポジション。適性のないポジションにつけると能力がダウンする。
スタミナ	持久力。試合中に減少していくが、アイテムで回復させることも可能。各能力に影響する。
スピード	選手の脚の速さ。もちろん、速ければ速いほどよい。攻撃にも守備にも必要。
シュート	キック力。特にフォワードや攻撃的ミッドフィールダーの選手に要求される能力だ。
パス	ボールコントロールの能力。中盤の選手はこの能力を重視するべきだろう。
経験値	これまでに得た経験値の総計。試合に出場しない選手も少しだけ経験値は入る。
体調	その時点で調子が良いか悪いかを表す。不調だと試合で能力を生かし切れない。
ドリブル	ドリブルの速さと巧みさ。ボールをキープして敵ゴールへ切り込むのに不可欠な能力。
ボールカット	ボールを奪う能力。ディフェンダーには絶対に高い数値が要求されるだろう。
セービング	キーパーとしての能力。ゴールキーパー以外には無関係なパラメータだ。
判断力	状況を判断する力。技術や身体能力に優れていても、これがないと一流とは言えない。
個人技	試合で使用する必殺技のようなテクニック。１人につき３つまで習得することができる。

国のパラメータ

パラメータ	説明
ワールドランキング	その国の世界ランキング。毎年末になると、その年の成績に応じたランク付けが行われる。
レーティング	試合の勝敗のデータから、その国の強さを数値化したもの。ワールドランキングに影響する。
人気度	サッカーの人気。試合での観客数などに影響する。財団への“人気投資”によって上昇する。
技術度	サッカーの技術の水準を表す。スカウトする新人選手の初期レベルなどに影響する。
信頼度	監督の実績に対する契約国からの評価。試合での勝敗や契約条件の達成度によって増減する。その国との２度目以降のオファーや報奨金、解雇など、契約更改にかなり影響してくる。
選手数	代表として登録されている選手の数。最高30人。この中から試合に出場できる正代表18人を選抜する。
オフェンス ディフェンス フィジカル	代表メンバーの能力の平均値。それぞれ、オフェンス＝攻撃能力、ディフェンス＝守備能力、フィジカル＝体力能力を表している。

アメリカ代表を撃破せよ!"

スナザワの挑戦状

かつて、主人公と日本代表監督の座を争い、敗れたのを根に持ったスナザワは、恨みを晴らすためにアメリカ合衆国の代表監督に就任する。そして、主人公の率いる日本代表を倒すために、戦いを挑んできたのだった。

「君はくやしくないのか?」

「日韓定期戦」自信家・許根禎

日韓定期戦の復活を提案した許根禎は、常に主人公を見下すような態度を取っていた。彼は、そうすることでプライドと自信を維持しているようだった。「ああいうタイプは調子に乗せてはいけない」、カドワキはそう思った。

祖国の誇りを胸に

実際のプレイでよく使う施設はどこか

さて、これらのパラメータを上昇させるには、マップ内の各施設でコマンドを実行しなければならない。では、実際にはどのようにチームを育てていくのだろうか。一番重要なのは、試合の経験を積むことだろう。やはりRPGはレベル上げが命だ。それ以外では、以下の2つの施設が重要になってくるのではないか。

やっぱり 合宿所

連係プレイの作成や練習、個人技の習得などを行う合宿所は、やはり使用頻度の高い施設になるだろう。試合でレベルを上げる以外に選手の能力を直接上昇させることができるのは、この合宿所だけだからだ。また、代表選手の入れ替えやフォーメーションの変更なども行うことができる。

いがいと 財団

財団に寄付を行うと、その国の人気度や技術度を上げることができる。選手の能力には直接関係しないが、人気度が上がれば、試合の観客数も増える。つまり、試合後に入る経験値が増えて、レベルが上がりやすくなるのだ。資金に余裕があったらまず財団に投資すべし。

Inter-mission 世界に散らばる名選手・名監督を探せ!!

上で紹介したようなメインのイベントの他にも、世界中を歩き回っていると出会う小さなイベントがある。その1つが、名選手や名監督との出会いのイベントだ。"名選手"は3人だけ仲間にできる特別な能力を持った選手のこと。ぜひともチームに加えておきたい。"名監督"とは現在は一般市民として生活している元監督のことで、主人公に"個人技"の教え方や、"特技"を伝授してくれるのだ。

個人技を覚えればチームをさらに強化できるのだ。

男の子
「セニョリータ、僕がサッカー選手になったら結婚してくれるかい？」

Italy イタリア

世界一熱いカルチョの国

イタリアには世界最強と言われるサッカーのプロリーグがある。イタリア国内やヨーロッパはもちろん、南米やアフリカのスーパースターがイタリア国内でプレイしている。そんなわけで、イタリアのサッカー人気は非常に高く、マップ内で出会う人達はみんなサッカー好き。特に"マエストロ"の異名を持つ名選手・アッツォーリは若い女性の間でも人気が高い。彼を仲間にすることができれば心強いのだが……。

「というよりも、サッカーをしていない男なんて、いるのかね？この国に」

おじいさん
「…わしか？わしは毎日ハットトリックじゃよ。ふぉ、ふぉ、ふぉ」

この老人が言っているのはサッカーではなく恋愛のこと。彼には「夜の得点王」の称号を捧げたい。

Flight

フランス

ARCTIC OCEAN
PACIFIC OCEAN
ATLANTIC OCEAN
INDIAN OCEAN
SOUTH PACIFIC OCEAN
MONEY 36490 G
COST 950 G

移動はいつでもOK!

国外への移動はいつでも可能。だが、移動するにはお金がかかるので、いくらでも行けるわけではない。余裕ができたら海外を視察しよう。

名選手と出会える!

海外へ移動する最大のメリットはこれだろう。自分のチームの選手より確実に1ランク上の"名選手"を仲間にできるのだ。ただ、自分のレベルが低い時には、優秀な名選手と出会っても、仲間になるのを断られてしまう場合が多い。

「監督は私の力を必要としているようだが、私には得る物がないようです」

Korea 韓国

アジアサッカー最前線

おじいさん
「代表チームの若いもんも、わし特製の激辛キムチでも食べて、」

「とにかく日本にだけは勝ってほしいね」

韓国にとって日本は宿敵である。サッカーの韓日戦ともなれば、国内は異様なまでの熱気に包まれる。そんな韓国を象徴する人物が、他でもない許根禎なのだ。だが、韓国代表の選手が日本でプレイするようになった今、日本に特別な感情を抱く者が減っているのも、また事実である。

イベントが起こる!

自分がその国の監督に就任していなくても、マップ内にいる人に話しかけることで発生するイベントはある。前ページで紹介した"名監督"のイベントはその1つ。特に用がなくても、世界中を旅してみる価値はあるかもしれない。

サントス
「おおっ？君はすがわらではないですか」

サッカーフリークはダジャレがお好き!?

「サッカーRPG」に登場する人々はみんなサッカーが好き。代表監督である主人公を尊敬している。でも、彼らはなぜかギャグも大好きだったりする。これはエニックスのRPG「スターオーシャン」（スーパーファミコン）の影響なのだろうか……。とにかく、街で拾ったギャグの数々を紹介していきたいと思う。

「アルゼンチンという国はここにアルゼンチン！！」

「今回は【マドレーヌ】の作り方を教えてやろおかのぉ」

「まずはふるった薄力粉を砂糖ともみあわせるようにして混ぜるんじゃ」

おかしじいさん

フランスにはお菓子知識の豊富な男がいる。彼はマドレーヌなどの洋菓子の作り方をていねいに語ってくれるのだ。サッカーの監督にそんなことを教えてどうしようというのか。なぜ、セガ／エニックスはマドレーヌの製法をそこまでしてユーザーに伝授したかったのだろうか。謎は深まる……。

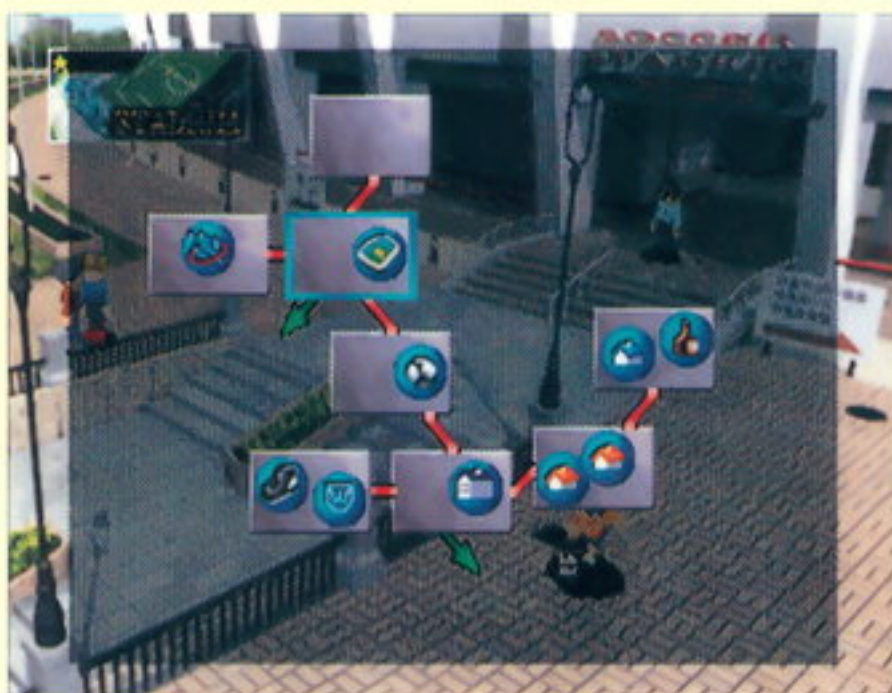
:サッカーに国境はいらない

言葉がなくても、ボールさえあれば世界中の人とコミュニケーションできる。それがサッカー。日本だけでなく、世界中のサッカー文化に触れることができるのが「サッカーRPG」のいいところだ。将来的には、イタリアやブラジル、ドイツなどの国でも監督に就任することができるが、ゲーム初期ではそれも無理な話。まずは、各国のサッカー事情をチェックしてみることから始めよう。

マップ移動&監督就任が可能な11カ国

フランス
ドイツ
スペイン
イタリア
モロッコ
ブラジル
アルゼンチン
オーストラリア
アメリカ合衆国
韓国
日本

簡易マップでラクラク移動

マップ内での移動は、一般的なRPGと同じような操作方法。Bダッシュの機能もあるのであまりストレスはたまらないが、毎週いろんな施設を回るのは骨が折れる。そんな時は、Lボタンを押してみよう。簡易マップが表示され、行きたい場所にワープできるのだ。

スペイン Spain

情熱の無敵艦隊

スペインにはイタリアと同等のレベルのプロリーグがある。だが、代表チームの強さは今ひとつ。街の人の声を聞くと、地元意識が強いため、国レベルでの結束が弱いというのだ。

フランス France

トリコロールに口づけ

芸術的なサッカーで知られるフランス。国民のサッカーへの関心も決して低くはない。だが、この国の合宿所の前にはなぜか女の子ばかり……。ミーハーなファンが多いのか!?

ドイツ Germany

不屈のゲルマン魂

常に勝利を追求する。それがドイツのスタイルだ。加えて、誰にも負けない強い精神を持っている。だから、ドイツは強い。でも女性ファンが少ないのが悩みの種だとか……。

のろいのアイテム

韓国のアイテムショップの前にいる男が「のろいのアイテム」の存在を教えてくれた。それを装備すると、変な音楽が鳴ってはずせなくなるらしい。さっそく店に行ってみると、そんなアイテムはどこにもない。店の前では赤いヘルメットをかぶった男が「ドッキリ」の看板を持って待っていた(うそ)。

前フリをまちがえるドイツ人

ドイツでの出来事。「この帽子はだれのですか?」「わたしの!」……残念なことに、前フリが間違っている。そこは「この帽子ドイツんだ?」「おらんだ」だろ! と、テレビ画面に向かって突っ込んでも空しいばかりだ。このような悲劇を繰り返さないように、ダジャレのレベルを上げていきたいものだ。

芸人として最も恥ずべき行為!?

第二節

木村和司が教える！ [6/20～] ワールドカップ後半戦の見どころはココだ!!

序盤を終えたワールドカップ。日本、予選突破の可能性は？　優勝するのはブラジルかドイツか？　どこをどう見れば面白い？　名ストライカーとしてならした元横浜マリノスの木村和司さんに、注目すべき後半戦の5試合を中心にその見どころを聞いた。

※試合開始時間はすべて現地時間です。

木村　和司（キムラ　カズシ）
広島工、明治大学を経て、1981年 日産自動車（現・横浜マリノス）入り。全日本の右ウイングで、ドリブル突破の個人技と力強いシュートに定評があった。日本リーグ、全日 本代表でも中心選手として活躍し、1983年最優秀選手、1984年最優秀選手、アシスト王を獲得。1994年引退。「ワールドカップ'98フランス～Road to Win～」では実況を担当した。

外国人Jリーガーたちは要チェックだ

――ワールドカップで日本戦以外の見どころというと、どういうところになるでしょうか？
木村　同じサッカーでも国によってまったく違う戦い方をします。その違いを見るのが面白いと思います。例えばブラジルの戦法とドイツの戦法を比べてみるとか。戦い方に国民性とかが出たりしますから。
――注目する選手は？
木村　ワールドカップに出場する人はみんなトップレベルの選手ですからね。あえて言うならJリーグの外国人選手で代表に選ばれている人がいますから、その人たちをこの大会でチェックするのは面白いと思います。ブラジル代表だとドゥンガ（ジュビロ磐田）、サンパイオ（横浜フリューゲルス）、ユーゴスラビア代表だとストイコヴィッチ（名古屋グランパス）、ペトロビッチ（浦和レッドダイヤモンド）、カメルーン代表だとエムボマ（ガンバ大阪）、韓国代表だとホン・ミョンボ（ベルマーレ平塚）、ハ・ソクジュ（セレッソ大阪）、キム・ドフン（ヴィッセル神戸）などを。特にストイコヴィッチなどは要チェックですね。日本での彼のプレイは本来の実力を出し切っていないと思うから。
――それはまわりのプレイヤーが彼のレベルに達していないということですか？
木村　そう思います。世界のトップレベルの中で、彼はJリーグでは見られない素晴らしプレーをするでしょう。そういうプレーが見られればJリーグに対してもより一層興味がわくようになるはずです。どれだけ凄い選手なのかというのがわかればね。それはドゥンガやサンパイオなども同じでしょう。
――他にはありますか？
木村　ナイジェリアなどのアフリカのチームは個々人の身体能力が高いだけに非常に興味深いです。

見逃せない！ 注目すべきはこの5試合だ

Japan 日本 vs Croatia クロアチア [H組 6/20　14:30～]

いかに相手をイライラさせられるかがポイント

クロアチアは守りが弱い

このクロアチア戦は第1戦のアルゼンチン戦の結果によって戦法が多少変わってきますね。アルゼンチン戦が0対0とかで勝ち点をあげたりすればそのままの布陣でくるだろうけど、大量失点で負けたりしたらメンバーを変えると思う。クロアチアは中盤を大事にして攻めてきますから、日本はサイドの選手がポイントとなると思います。あとボランチと呼ばれる下がり気味のMFが攻守の起点になりますね。山口、名波とかがマークされるんじゃないですか。ただクロアチアはアルゼンチンと比べると守りが若干弱いですから。クロアチアは乗ると強いですけど、意外ともろい面もある。うまく運ばないとイライラする。だから彼らをいかにイライラさせるかが勝負のポイントだと思います。

ボクシッチの不出場が惜しまれるクロアチア。左利きの魔術師と呼ばれるシューケルが頼りか。

ジャマイカの攻撃の中心となるのはバートン。予選では4試合連続のゴールで本大会進出の立役者となった。

Japan　Jamaica

日本vsジャマイカ［H組 6/26 16:00～］

帰化したジャマイカ系イングランド人はほとんどが2部リーグ

組織的な動きにつけ込む余地あり

これはぜひとも日本に勝ってもらいたい試合ですね。ジャマイカの選手はアフリカの選手のような身体能力を持っていると思う。ボールに対しての反応とかも早い。ただ組織的な動きが少ない。組織的な守りはないし、個人的な守りのセンスもない。全体的に見ても日本のほうが一枚上だと思います。十分勝てると思う。ジャマイカは英国のプレミアリーグでやっているジャマイカ系イングランド人を大量に帰化させて入れましたけど、2部リーグの選手だから、そんなに気にするほどじゃないと思う。1戦目、2戦目は耐えて、ジャマイカ戦では攻撃的な布陣を岡田監督はイメージしていると思います。

フェアなプレイでファンを魅了するアルゼンチンの攻撃の核、バティストゥータ。オーソドックスなスタイルのストライカーである。

Jamaica　Argentine

ジャマイカvsアルゼンチン［H組 6/21 17:30～］

クロアチアがいかに中盤でボールを支配できるか

アルゼンチンの中心はMFのオルティガ

この試合は日本対ジャマイカ戦と同じ日になるんですが、日本の1、2戦の結果次第で非常に重要な一戦になる可能性もあり、逆に決勝トーナメント出場が決まっていれば単なる消化試合になる可能性もある。アルゼンチンは1人1人のテクニックは世界最高峰のレベルですし、それにスピードと激しさが加わる。FWのバティストゥータは1人でもドリブルで抜いていく凄い選手ですから。MFのオルテガが攻撃の中心になってスピードのある攻撃をしてくると思いますよ。それに対してクロアチアはいかに中盤でボールを支配するかだと思いますね。このカードが消化試合にならないように日本にはがんばってもらいたい。

Yugoslavia　Germany

ユーゴスラビアvsドイツ［F組 6/21 14:30～］

予選屈指の強豪チーム同士の対決

ユーゴの芸術的サッカーに注目

ユーゴスラビアというのは日本で馴染みのストイコヴィッチやペトロヴイッチもいるし、ヨーロッパのプロチームで活躍している選手もたくさんいる強豪です。かたやドイツも優勝有力候補の1つ。この強豪チームの対戦は誰が見ても面白いと思います。ユーゴの選手は芸術的な技術がある。サッカー哲学を持ってるような感じです。ただ国民性もあるんだけど、うまくいかないとイライラする性格も持っている。出来不出来が激しいチーム。一方ドイツは組織力があるから、安定した戦い方ができる。ドイツはユーゴをいかにイライラさせられるかが試合の勝敗を左右するポイントになってくるんじゃないかな。

Jリーグのグランパスでプレイするユーゴのキャプテン、ストイコヴィッチ。名古屋との契約終了後はヨーロッパに戻ると噂される。

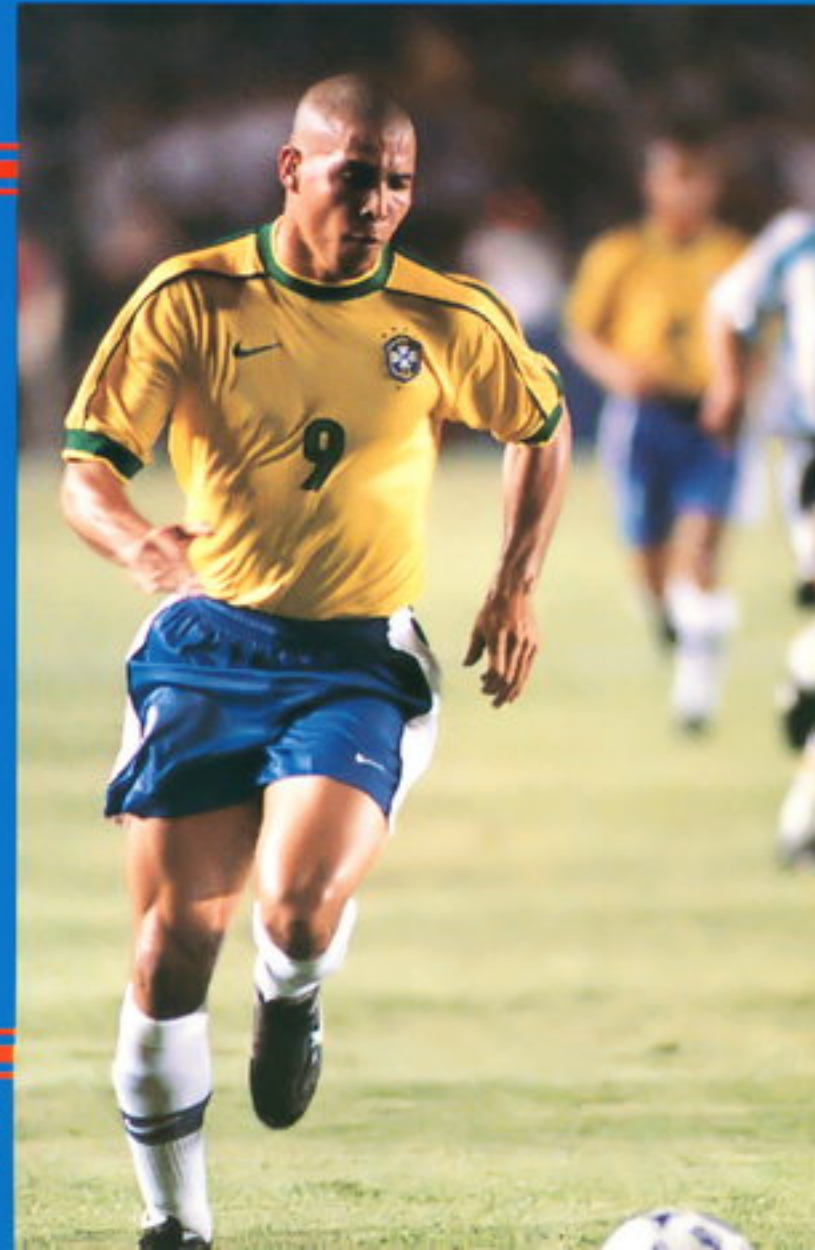
Brazil　Norway

ブラジルvsノルウェー［A組 6/23 21:00～］

昨年、ノルウェーはブラジルに勝利

ノルウェーは今大会のダークホース

もうブラジルというのは優勝候補の筆頭。一方ノルウェーというのはFWの背が高くて、高さのあるサッカーを展開するという。ノルウェーは前評判が意外と高いんです。だからこのカードは面白い試合になるんじゃないでしょうか。ノルウェーはヨーロッパ予選を1位で通過してるんです。だからブラジル相手にどこまでやるか注目している。何しろノルウェーは昨年ブラジルに4－2で勝っているんです。ブラジルとしては雪辱戦ですね。

ノルウェーは今大会のダークホース的存在です。日本にはノルウェーに関する情報がほとんど入ってきてないから、なんとも言えないんですが、ヨーロッパ的なサッカーをするイメージが強いですね。非常に興味深い一戦です。

4年前のアメリカ大会ではアイドル的な存在だったブラジルのロナウドだが、今大会ではチームを支えるエースとなって戻ってきた。

第四節

ゲームでワールドカップをリアル体験
キミたちの手でつかむ優勝の夢

ワールドカップ'98フランス ~Road to Win~

●セガ●発売中（6月11日発売）●5,800円
●スポーツ●4人まで同時プレイ可能
●マルチターミナル6、セガマルチコントローラー対応

毎夜中継される世界トップレベルの戦い。観ているだけじゃもの足りないという気分になったらこの1本。まさに、今年のワールドカップを実感できるワールドサッカーゲームの決定版だ。

ワールドカップをひとあし早く体験しよう

シリーズ最高峰の実況陣とともに、「ビクトリーゴール」の最新作として登場した本作。発売後、さっそく今回のW杯の行く末をこのゲームで再現し終えている人も多いかもしれない。予選から本戦までを完全シミュレートした「ワールドカップ98」モードをメインに、アジア地区最終予選を再現した「Road to FRANCE」モードなど、多彩なプレイモードが用意されている。日本をW杯優勝に導くのはキミだ。

GKと1対1の場面でヒールキック。こんなプレイも簡単。

ゴールの瞬間や際どいプレイの場面は、リプレイでしっかりと確認できる。

日本代表チームを世界の頂点へ導こう ワールドカップ98

参加32カ国を、4カ国8グループに分け、予選リーグを行い、上位2チーム16カ国で本戦トーナメントを行うW杯完全シミュレートモード。プレイヤーは監督兼選手。システムから戦術に至るまで、相手国に対応した処置を行い、試合ではその選手たちを思いどおりに動かし、ゲームメイクしていくわけだ。日本代表選手たちが実名で参加しているのも魅力。

強豪相手にどこまで戦えるのか。プレイヤーの腕にかかっているのだ。

はじめに、22人の選手の登録を行う。気分はもう岡ちゃんこと岡田監督だ。

予選勝ち抜きW杯本選へ

セガ・スポーツゲーム史上最高の豪華実況・解説陣

今回、セガが力を入れてお送りする実況解説は、15,000を超える単語量に、さまざまなパターンを組み合わせ、テレビ実況さながらの演出を可能にしている。キャストも豪華に4名起用。リアルな実況が、キミのプレイを、世界のプレイを盛り上げてくれるのだ。

力の入った実況は、プレイの感動を沸き立たせるには十分すぎる。

試合前後に、冷静に試合展開を解説してくれる。

ナビゲーター　金子勝彦

1934年・横浜市生まれ。中央大学法学部卒業後、大阪毎日放送を経て'64年にテレビ東京に入社。ここで、日本に世界のサッカーを紹介し続けた「ダイヤモンドサッカー」の実況を20年間担当した経歴を持つ。

解説　木村和司

実況　小谷泰介

解説　金田喜稔

[木村和司] 1958年・広島県生まれ。'86年に「純国産第一号プロサッカープレイヤー」になる。Jリーグでも、「Mr.マリノス」としファンを魅了。
[金田喜稔] 1958年・広島県生まれ。中央大学2年生のときに、日本代表に選ばれる。'88～'89年の国内タイトル7冠獲得にも貢献し、'82年W杯予選に出場。国際Aマッチ56試合に出場。
[小谷泰介] 1955年生まれ。華やかなサッカー歴こそないが、20年以上に及ぶ取材経験に基づく、ジャーナリスティックかつ辛口の解説には定評あり。

アジア地区最終予選を興奮とともに完全再現 Road to FRANCE

本大会出場を決めた劇的な試合、イランとの最終対決を完全再現したモード。さらに、4種類の状況下からの再現プレイが可能で、まさに、日本代表として戦っている気分を十二分に味わうことができる。また、このイランとの試合に負けた場合に行われるはずだった、オーストラリアとのプレーオフも体験することができるのだ。

さまざまな状況下からのプレイが可能

- 始めから
- 日本先取点後
- 後半18分
- 延長戦前半

日本国民が狂喜乱舞したこの試合。あの興奮が再び味わえる。

後半18分、逆転された後からの再現プレイ。ここから逆転できるか!?

イラン戦に敗れてもオーストラリアとのプレーオフがある!

惜しくもイラン戦で黒星が付くようなことになっても、あきらめるのはまだ早い。実際には行われなかったが、オーストラリアとのプレーオフで勝利することができれば、W杯本戦に出場することができるのだ。

ここで勝てばW杯本選出場

対人戦が面白い

やはり、ゲームとはいえ1人でプレイするよりも、多人数でプレイしたほうが、楽しいし白熱する。最大4人まで同時プレイが可能なので、友人と、彼と、彼女とみんなで楽しくプレイしよう。

スタジアムや天候、デイゲームかナイトゲームの選択も可能だ。

フレンドリーマッチ

1P VS 2P。お互いの力をぶつけ合い、叩き潰せ。

1P2P VS COM。アイコンタクトが重要になるか。

オリジナルチームを作ろう

日本以外の国の代表選手たちは、残念ながら実名ではないのだが、選手名の変更が自由にできるという嬉しい要素が加わっている。好きな名前をつけて対戦してみよう。

選手名の変更を保存でき、各種モードに反映させることが可能。

プレイヤーエディット

名前変更は可能だが、パラメータは変更できない。

好きな名前をつけて、オリジナルチームを作ろう。

第五節

的中者全員にサッカー最新4タイトル全てをプレゼント
「ワールドカップ'98フランス～Road To Win～」「日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～」「Jリーグ実況 炎のストライカー」「Jリーグ プロサッカーチームをつくろう2」

ワールドカップ予選最終試合トトカルチョ！

ワールドカップ特集、最後はプレゼント企画だ。読者には予選最終日の4試合をどのチームが何点差で勝つか予想してほしい。締切りは前日の6/25消印有効だ。ゲームでシミュレーションしてみるのもいいかもね。

投票方法

書き方を間違えるとボツになっちゃうので注意。当てなければならないのは、4試合全て、どちらのチームが何点差で勝つか（もちろん引分けの場合もあるけど）ということ。試合の前日（日本時間）6/25までの消印有効なので、気を付けてね。

●締切り／6月25日消印有効

●宛て先／〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部　ワールドカップ係まで

このページにある投票用紙を切り取って封書で送って下さい。

●賞品／的中者全員に「ワールドカップ'98フランス～Road To Win～」「日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～」「Jリーグ実況 炎のストライカー」「Jリーグ プロサッカーチームをつくろう2」の4タイトル全てをプレゼント

予選最終各試合を占うここがポイント

ルーマニアvsチュニジアはルーマニア優勢の声が断然高い。ただルーマニアはベテランが多くスタミナ面で不安がある。コロンビアvsイングランドは優勝候補にもあげられているイングランドが有利。日本vsジャマイカは守備力、組織力、実績とも日本が上回るだろう。アルゼンチンvsクロアチアは抜群のスピードで攻撃力、守備力ともアルゼンチンのほうが一枚上だ。気になるのはこの頃になるとフィジカルコンタクトが激しいアルゼンチンのイエローカードの数。なお各チームの予選通過オッズは次の通り（※オッズは3月末のロンドンのブックメーカー数社の平均値）。

イングランド：1.4倍　コロンビア：4倍　ルーマニア4.44倍　チュニジア25.6倍　イングランド1.49倍　コロンビア4.5倍　クロアチア2.62倍　アルゼンチン1.48倍　日本24倍　ジャマイカ19.6倍

何だかんだ言っても日本は中田の働きが勝敗のカギとなるだろう。

記入例

①ルーマニアvsチュニジアは1点差でルーマニアの勝利(例：1対0や6対5など)、②コロンビアvsイングランドは引分け(例：0対0や5対5など)、③日本対ジャマイカは4点差以上で日本の勝利(例：4対0や18対1など)、④アルゼンチン対クロアチアは3点差でクロアチアの勝利(例：1対4や5対8など)と予想する場合は右の例のように記入することになる。

試合	4点差以上	3点差	2点差	1点差	引分け	1点差	2点差	3点差	4点差以上
① ルーマニア勝利／チュニジア勝利				○					
② コロンビア勝利／イングランド勝利					○				
③ 日本勝利／ジャマイカ勝利	○								
④ アルゼンチン勝利／クロアチア勝利								○	

投票用紙

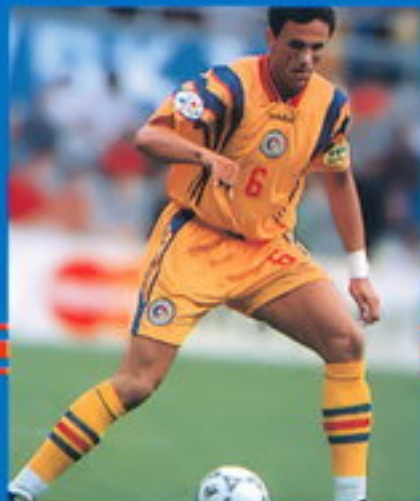
名前	電話番号	
住所	年齢　　歳	職業

試合	4点差以上	3点差	2点差	1点差	引分け	1点差	2点差	3点差	4点差以上
① ルーマニア vs チュニジア	ルーマニア勝利					チュニジア勝利			
② コロンビア vs イングランド	コロンビア勝利					イングランド勝利			
③ 日本 vs ジャマイカ	日本勝利					ジャマイカ勝利			
④ アルゼンチン vs クロアチア	アルゼンチン勝利					クロアチア勝利			

キリトリ線

トトカルチョの対象になる8カ国はこんなチームだ

ルーマニア

3大会連続7回目の出場。最高成績ベスト8(94年)。MFのハジ、ポペスクを中心に攻守ともにバランスがとれたチーム。東ヨーロッパのチームの中でも個人技のレベルが非常に高い。今大会の予選も無敗のまま突破し、ルーマニアサッカー史上最強の布陣とも言われている。特にハジの左足から繰り出すシュートは驚異的である。問題はベテラン勢が多いので、長丁場を戦えるスタミナがあるかどうかということ。(FIFAランキング=11位)

前大会でアルゼンチンを下したルーマニア。MFのポペスクをはじめチーム史上最高のメーバーが揃ったと言われる。

コロンビア

3大会連続4回目の出場。最高成績14位(62年、90年)。前大会では優勝候補にあげられるほどだったが、まさかの予選リーグ敗退で、殺人事件が起きたほど。日本ではその独特のヘアスタイルでライオン丸の愛称で有名なMFのバルデラマ、MFのリンコン、FWのアスプリージャらのベテラン勢の活躍が期待される。チームワークは安定し、負けない試合運びを展開する。前大会での雪辱を期す。(FIFAランキング=15位)

バルデラマのイマジネーションあふれるスルーパスをFWのアスプリージャがいかすことができるかどうかがコロンビアのカギになる。

日本

初出場。ドーハの悲劇の屈辱を晴らし念願の初出場。ディフェンス重視でカウンター攻撃を狙う戦術で臨む。ゲームメーカーとなるのはやはりMFの中田。彼のキラーパスでいかに中盤を作っていけるかだ。名波とのコンビネーションも大きな鍵を握る。一番の問題は決定力不足と言われているFW陣。アトランタオリンピックのブラジル戦のように歴史的勝利を期待している。とにかく1勝。(FIFAランキング=9位)

決定力が不足していると言われる日本のFW陣。中山の持ち味であるゴールへの強い意欲を本番でもぜひ発揮してほしいものだ。

アルゼンチン

7大会連続11回目の出場。優勝回数2回(78年、86年)。本大会優勝候補の一つ。大会を代表するストライカー、バティストゥータは驚異的な得点力を誇る。中盤には豊富な運動量で攻守の要であるMFのシメオネがいる。さらに技巧派のオルテガ、ガチャルドも配している。守備、攻撃とも本大会トップレベル。激戦区の南米を予選1位で通過した事実がそれを証明している。(FIFAランキング=17位)

バティストゥータと2トップを組むロペス。チャンスメイク能力とともに、左足からの強烈なシュートが武器だ。

チュニジア

5大会ぶり2回目の出場。最高成績13位(78年)。元ポーランド代表のスター選手、カスペルチャク監督率いるチュニジアは、組織的な守備からカウンター攻撃で得点するタイプ。勝敗の鍵を握るのはFWのセリミ。フランスリーグでの経験もあり、トリッキーなプレーで攻撃の要である。フランス流の華麗なパスワークを駆使できるかがチュニジアの勝敗のポイント。注目のアフリカ勢のひとつ。(FIFAランキング=19位)

予選突破の原動力となったセリミ。鳴り物入りで移籍したフランスリーグではイマひとつだっただけに今大会での奮起が期待される。

イングランド

2大会ぶり10回目の出場。優勝回数1回(66年)。サッカーの母国だけあって今大会の優勝候補と言う人がいるほどの強豪チーム。FWのシアラーとシェリンガムは今大会でも屈指のツートップ。特にシアラーは得点王候補の一人でもある。イングランドは前大会に出場できなかった屈辱を晴らそうと燃えている。安定したディフェンスと破壊力あるオフェンスで勝負強いチーム。(FIFAランキング=5位)

伝統的なロングボールから、中盤でパスをつなぐサッカーへと転換し成功させたのは監督のグレン・ボルドだ。

ジャマイカ

初出場。94年10月にブラジル人のシモンエス監督が就任して以来、確実にレベルアップしていき予想外の初出場を果たす。チームの愛称はレゲエボーイズ。各選手の個人能力は高いが、組織力が問題。ジャマイカ系イングランド人を大量に帰化させ補強したことによって、生粋のジャマイカ人から反発の声が上がり、チーム内の和が乱れ危惧する声も。ただ勢いに乗ると怖いチーム。(FIFAランキング=33位)

イギリスから帰化選手を大量に加えたことが吉とでるか凶と出るか。日本が1勝するとするならこのチームという声は高いが……。

クロアチア

初出場。クロアチアとしては初出場だがユーゴスラビア分裂前に旧ユーゴ代表としてWカップに出場した選手も多い。本大会でも屈指のタレントを揃えたチーム。FWスーケル、MFボバンなどはヨーロッパで活躍する世界的選手。しかし個人能力の高い選手が多いが、気紛れな民族性とあいまって組織力に難があると言われている。だが、その反面大化けする可能性もある強豪。(FIFAランキング=16位)

ACミランでプレイするキャプテンのボバンは攻守の要であるとともに、チームの精神的な支えでもある。

スポーツ新聞・専門誌記者はこうみる

日刊スポーツスポーツ部/町田 秀夫記者

①(勝利)ルーマニアVSチュニジア
●最後のW杯にかけているハジの活躍に期待したい。
②コロンビアVSイングランド(勝利)
●ここは順当にランク上位のイングランド。
③日本VSジャマイカ(勝利)
●英国から帰化の6選手の前に、日本善戦も0－1。ただし、それぞれの2戦の成績次第では、日本の気力が相手国を上回ることも……。
④(勝利)アルゼンチンVSクロアチア
●クロアチアのボバンの活躍次第も、アルゼンチンの攻撃力上回り……。

スポーツニッポン編集部/大西 純一記者

①(2点)ルーマニアVSチュニジア(0点)
②(1点)コロンビアVSイングランド(2点)
●①②とも激戦区で予想が難しい。決勝トーナメント進出は最終戦まで見えないので延長戦になる。
③(3点)日本VSジャマイカ(2点)
●戦力的に見てもジャマイカには勝てる。ただし、点は取れるが失点も覚悟しなければならない。
④(2点)アルゼンチンVSクロアチア(0点)
●アルゼンチンの方が格は上。余裕で勝てる。

東京スポーツ新聞社/原口 典彰記者

①(勝利)ルーマニアVSチュニジア
●G組は激戦。最終戦でも全力で戦う、となれば総合力上のルーマニアが勝つ。
②コロンビアVSイングランド(勝利)
●コロンビアは元来、このテのタイプのチームが苦手でしょう。
③(勝利)日本VSジャマイカ
●ジャマイカは中東・UAEよりも弱いでしょうから。
④アルゼンチン(引き分け)クロアチア
●おそらくどちらかが引き分けでも1位通過。ならば当然、引分け狙いでくるでしょう。

デイリースポーツ社報道部(サッカー担当デスク)/吉見 守征記者

①(勝利)ルーマニアVSチュニジア
●ルーマニアのテクニックが一枚上
②コロンビアVSイングランド(勝利)
●一次リーグ3試合目。ベテラン中心のコロンビアには疲労が目立つ。若いイングランが有利。
③(勝利)日本VSジャマイカ
●この時点では、両国とも決勝トーナメント進出の夢は絶望的になっている。目標を失ったジャマイカよりも、日本の方がモチベーションは上。
④(勝利)アルゼンチンVSクロアチア
●アルゼンチンの攻撃力には、クロアチアの弱点、守備力では対抗できない。

サッカーダイジェスト編集長/六川 亨氏

①(勝利)ルーマニアVSチュニジア
●躍進著しいアフリカ勢だが、背景には突出したタレントの存在があった。しかし今、チュニジアには切り札的存在がいない。順当ならルーマニア。
②コロンビアVSイングランド(勝利)
● ヘイクロスのイングランド、バルデラーマ頼りのコロンビア ―― 伝統的というよりクラシカルなスタイルからの脱却を図れたイングランドがG組を首位通過。
③(勝利)日本VSジャマイカ
● 実力的にも、たとえ両チームとも連敗していても、4年後のモチベーションで日本が優位に立てるゲーム。組織力でも日本の力が上と見る。
④(勝利)アルゼンチンVSクロアチア
●日本が予選で成長したように、アルゼンチンもアトランタから今回のW杯予選を通じて成長したチーム。攻守のバランス、選手層ともクロアチアを圧倒。

文藝春秋ナンバー編集部/山崎 淳氏

①(勝利)ルーマニアVSチュニジア
● DFに不安のあるチュニジアがルーマニア攻撃陣、特にハジをおさえるのは不可能。3失点差でルーマニア。
②コロンビアVSイングランド(勝利)
● 引分け、あるいはイングランドの勝ち。若手とベテランのバランスがとれたイングランドに対し、コロンビアはロートル軍団の印象。イングランドの若手に期待。
③(勝利)日本VSジャマイカ
● 3対2で日本。イラン戦と同じ展開になると予想。ジャマイカは前半、ディオン・バートンが2点取ってリードするが、最後は小野のパスを受けた岡野が決勝弾で逆転決着。
④アルゼンチン(引分け)VSクロアチア
●すでに決勝トーナメント出場を決めたチーム同士の対戦で、きわめて退屈なゲームになるのでは。

白夜書房サッカーボーイ編集部/大久保 陽介氏

①ルーマニアVSチュニジア(勝利)
● アフフリカンパワーのチュニジアが奇跡を起こす!! 予選リーグの大穴チームの1つです。
②コロンビアVSイングランド(勝利)
● 優勝候補のイングランド。間違いなく勝つ。ベッカムの2ゴールで、2対0です。
③(勝利)日本VSジャマイカ
● アルゼンチンと引き分け、クロアチアにも引き分け、ジャマイカには城、名波のゴールで2対0で勝つ!!もちろん予選リーグ突破(祈りに近い)。
④ (勝利)アルゼンチンVSクロアチア
● ロスタイムにクラクディオロパスのゴールで日本と共に予選突破っす。

SEGA SATURN PRESS!!

最新!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

発売間近!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ!ゲーム購入計画に役立ててね!!

スチームハーツ

NEW!

●戯画●9月発売予定●6,800円●シューティング●18歳以上推奨

完成度 90%

かっこいい演出、多彩なオプション、そしてお色気たっぷりの名作シューティングが登場！

目的はあくまでウイルスから世界を救うことです

過去にパソコン版、PCエンジン版が発売され、好評を博した本作がサターンのスペックに合わせ、バージョンアップされて発売になる。さまざまなオプション、全編を通して展開されるシリアスなストーリー、凝りに凝った演出など、非常に完成度の高い2Dシューティングであるのはいうまでもない。が、なんといってもお楽しみはステージクリア後に見られるちょっぴりHなグラフィック！ 木村貴宏氏による美少女キャラが次々と登場し、あられもない姿に……。思わずゲームにも力が入っちゃう!?

ストーリーは、ステージ間のみならずゲーム中にも展開。それに伴った演出の数々。ゲームをさらに盛り上げてくれるぞ。

自機がアイテムを取ることによって装備できるオプションも多彩。装備によって、さまざまなボムを使うことができる。

シューティングで燃えろ!!

あくまで、ゲームは硬派。激しい弾幕をくぐり抜け、ボスを倒せ！

ステージクリアでお楽しみのグラフィックが!!

惑星の管理者たちが突如ウイルスに侵され、武力による制圧を始めてしまう。主人公は自分の体が持つ抗体を彼女たちに「移植」するため立ち上がるのだ。

サターンミュージックスクール2

NEW!

●ワカ●7月23日発売●5,800円●サウンドツール●MIDIインターフェイス同梱●全年齢推奨

完成度 100%

サターンが楽器に早変わり。気軽に、件楽器のレッスンやDTMが楽しめる、シリーズ第2弾！

あきらめるのはまだ早い！ 両手でかっこよくキーボードを弾こう!!

サターン初のMIDIインターフェース対応ソフト「サターンミュージックスクール」が、収録曲や仕様をリニューアル！ MIDI対応のキーボードをつなげばサターンを楽器にできるのだ。音楽は好きなんだけど、ピアノは弾けないし……なーんて悩んでる君でも、親切ていねいなレッスンで楽しく練習すれば、必ず弾けるようになるはず。自分で演奏する以外にも、自分の好きな曲を譜面に入力すれば、自動演奏が楽しめる。

左手でうまく弾くことができない人にも、ていねいにレクチャーしてくれるので安心。

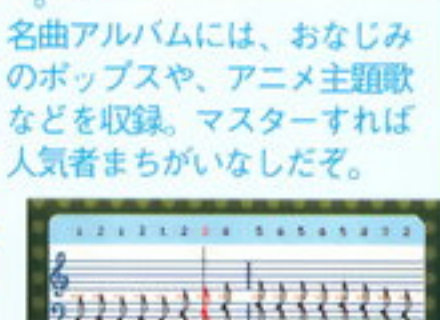
演奏 初心者でも大丈夫！ バッチリ練習しよう！

楽しくピアノを勉強できる「レッスン」や、収録されている課題曲を演奏し、その結果を採点してくれる「名曲アルバム」など、メニューが盛りだくさん！ 初心者から上級者まで幅広く楽しめるぞ。これで上達まちがいなし。

初めてでも安心の親切なレッスン。

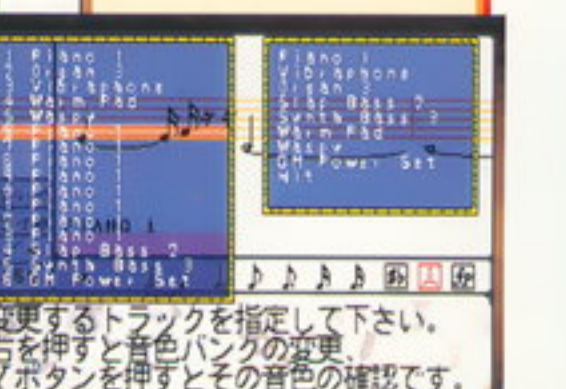
ゆっくり練習してステップアップしよう。

名曲アルバムには、おなじみのポップスや、アニメ主題歌などを収録。マスターすれば人気者まちがいなしだぞ。

簡単に指のトレーニングができる「指をうごかせ」。毎日少しずつ練習するだけでも、かなり上達するはずだぞ。

作曲 君の好きな曲を打ち込んじゃおう！

自分の好きな曲のスコアを打ち込めば、サターンに演奏させることも可能。サターンのスペックをフルに生かしたコンピュータ顔負けの高性能シーケンサーに早変わりするぞ！

上級者はもちろん、初級者でも簡単に打ち込める便利な機能が満載だ。

スコアをそのまま入力すればOK。各種機能によりスムーズに入力できる。

お嬢様特急

●メディアワークス●7月下旬発売予定●6,800円●アドベンチャー●2枚組●全年齢推奨

完成度 95%

あかほりさとる原案。特急列車を舞台に展開される、一風変わった恋愛シミュレーション!

「特急列車」というこれまでの恋愛シミュレーションにはない舞台が用意された本作。次々と列車に乗り込んでくる女の子には、それぞれの目的地があり、お目当ての女の子とコミュニケーションをとれる時間は限られている。このわずかな時間で、彼女のハートを射止められるだろうか? 北海道から九州までを駆け抜ける列車が運ぶ出会いと別れ。君も特別特急「ヴェガ」に乗り込んで、すてきな旅の思い出を作ろう!

長距離特急で新しい恋見つけましょう

出会いを乗せて特急は走る!

「特別特急ヴェガ」は、全国津々浦々の駅を停車しながら北海道から九州まで走る。はたしてどんな出会いが待っているのだろう?

次々に乗車してくる女の子と……

とにかくたくさんの女の子が登場。それぞれにさまざまなイベントが用意されているぞ。

主要駅では……♥

この特急は、主要駅では丸1日停車する。女の子と仲良くなれば、それぞれの観光地でデートができるかも。

停車駅でデート♥

コミュニケーションを多くとって仲良くなれば、楽しいデートでさらにラブラブに?

魔法使いになる方法

●テイジイエル●8月27日発売●6,800円●RPG●全年齢推奨

完成度 90%

材料を集めて、課題で出された魔法を完成させていく、育成要素ありのアクションRPGだぞ!

魔法使い目指して、勉強に冒険に大忙し!

3人のかわいい見習い魔法使いを、一人前の魔法使いに育て上げる本作。それぞれの師匠や書物から魔法を学びながら材料を集め、魔法を完成させればその課題はクリア。しかし、それにはさまざまなアクシデントが待ち受けている。それらを魔法で解決しながら、全課程をクリアしていこう。さあ、りっぱな魔法使いの称号を得ることができるかな?

りっぱな魔法使いを目指しましょう

登場する魔法使い見習いはこの3人。ライム(写真左)はかんたん、ベリー(中)はふつう、ナッツ(右)はむずかしいと、それぞれに難易度が設定してある。発生するイベントも違うぞ。

まずは魔法のお勉強

課題となる魔法は、師匠から言い渡される。毎日地道に勉強して、魔法を覚えていくのだ。師匠以外に、図書室の書物からも魔法を学習することができるぞ。

師匠の元で、まずは魔法のお勉強。地道に通って、着実に魔法をマスターしていこう。

勉強するごとに、少しずつ魔法を覚えていく。その課程はゲージで表現されているぞ。

材料探しの冒険に出よう!

勉強の次は、魔法に必要な材料を探しに野外へ。フィールドでの操作はアクションタイプ。さまざまな障害を、覚えた魔法や探し出したアイテムで解決しながら進もう!

フィールドを駆け回って、材料を探し出そう。発見すると……。

!マークがつくので、すかさずチェックするのだ。

そして、魔法の実践

材料が揃ったら、研究室でレシピをチェックしながら実践。うまくいくかな?

成功すれば、課題は終了。師匠から新たな称号をもらえる。

発売日直前!!

What a hell are you gonna make?
コード・アール

Code R

完成度 100%
●クインテット
●7月9日発売予定
●6,800円●レース&アドベンチャー
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言
体験版発送も終わり、当選者の皆様には届いた頃ですね。体験版は製品版とほぼ同じものが14日間プレイできますので、サタマガの記事「コードRの1週間」もそのまま体験版でプレイ可能です。記事以外にも紹介していない部分もたくさん体験できますよ。

5日目 バトルの約束が早速噂に!

翌朝、寛に会うと、どこで聞きつけたのかさっそくひやかされる。しかしそれ以外の、今まで出会った女の子たちの態度に変化はなし。峠のことに関わっていない人物たちは、すぐに影響してこないらしい。つまりストーリーは知名度を上げるだけでは展開はしないのだ。まずは気長に登場人物たちの行動パターンを把握するために、会話を繰り返そう。

・よし! 思い切って声をかけてやれ!

何回か会ううちに、徐々に違う反応を見せる女の子。しかし、しばらくは同じ反応だ。

相変わらず、話しかけても いやな顔をして行ってしまう娘も。

情報通 寛から熱いエール!

【寛】なぁ、青木不二彦とバトルするんだってな?!

【寛】そっか、応援にいくからさ。がんばれよ。

応援に来てくれると言ってくれる寛。やっぱり、いい奴だなぁ。

約束した翌日、街中で寛に会うと、不二彦とのバトルの約束を話題にしてくる。そして、不二彦は今までの相手とは違うことなどを忠告してくれるのだ。しかし、彼の情報源は一体?

【美穂】あ、悟也! 丁度良かった、さゆり見なかった?

美穂も、仲直りして以来、同じような反応をするばかりとなってしまった。

街中で不二彦と遭遇!

バトルの約束まで、話をこぎ着ける前は、たとえ峠で会ったことがあっても、街中では気づいてくれなかった不二彦。しかし約束をした後は、主人公に気づいて声をかけてくれる。しかも、一番最初に会った時の印象とはまるで違った紳士的な態度。今後の主人公との関係も気になるところだ。

走り屋の間でも話題!?

【晶】聞いたよ、いよいよバトルだってね? S13とだって?

夜は峠に移動。晶に出会うと、彼からも不二彦とのバトルのことを話題に出される。どうやら峠では、このバトルが同じ走り屋の中でも注目されているらしい。それだけ不二彦は、名の通った走り屋だということがわかる。

やはり、晶も知っている様子。不二彦のことはそんな奴に勝てるのか!?

序盤1週間の流れを完全紹介 part-2!!!

本作は、従来のアドベンチャーとは一線を画した作品であることは今までにも紹介してきた通り。基本はマップ上を移動し人物と出会い、会話を進めて物語を進展させていく、というおなじみのスタイル。しかしそれに加え、ストーリー展開に沿って登場するライバルたちと、レースを通じ関係を持つことによって新たな展開が発生する。必然性のあるイベントとしてレースが盛り込まれ、臨場感あふれる物語を楽しめるのがこの「コードR」なのだ。今回は前回に引き続き、ゲーム開始冒頭の1週間の後半の3日間を紹介する。ただし、本作は非常に自由度が高いので、ゲーム進行もプレイヤーによって変わってくるはず。紹介する内容はあくまで一例として見てもらいたい。また、一足早く「コードR」をプレイできる体験版のプレゼントもあるぞ!

1週目前半(1日目~4日目)までのあらすじ

走り屋に憧れる主人公は、ひょんなことから大金を手に入れ、念願の車を購入する。しかし、それは亡き母親が自分のために貯めておいたお金だったのだ。それが元で父親と口論。さらには、間に入った幼なじみの美穂とも喧嘩をしてしまう。しかし、ともあれ手に入れた車で峠デビュー、そして連勝を続ける主人公。その後、初めて峠に来たときに文句をいっていきた、走り屋、不二彦が再び主人公の前に。彼はここぞとばかりに挑戦、バトルの約束をこぎつけるのだった。

最初は受けてもらえなかった挑戦も、他のライバルに勝ってことで受けてもらえるように。

6日目 やはり基本は情報収集!

いよいよ、不二彦とのバトル前日。しかし、特にいつもと違うことをしなければいけない、といったことはない。前回も説明した通り、バトルに勝つだけでゲームが進展するわけではない。むしろ、バトル後の展開をスムーズに進めるためにも街中を回って、しっかり登場人物との会話を進めておこう。ガソリンスタンドでの寛や店長の話からイベントが発生する場合もあるので要チェック。明日のバトルに備えて、練習走行を繰り返すのもいいぞ。

ガソリンスタンドに立ち寄って寛に話かけると、ハイオクとレギュラーの違いについて親切に教えてくれる。

この内容は、ゲームの中ではもちろん、現実の車でも同じだからとてもためになる。しかし、物知りな親友だなぁ。

普段から元気なさゆりちゃん。ささいな話もしっかりチェック。マメな情報収集から新たな展開が?

人物に出会うことがなくても、通りすがりの人たちの会話から情報を入手できる時があるぞ。時にはちょっとしたアドバイスなどが聞ける場合も。

バトルも忘れずに

もちろん、ライバルとのバトルも忘れずに。知名度を上げておこう。

POINT 1 時間を有効に使うためのアルバイト

ゲームが進むにつれ、チューンなどでお金が必要になってくることがある。そんなときに利用したいのがアルバイトだ。バイトは、職種によって勤務時間・時給が設定されており、その職種、期間を選ぶことができるぞ。

まずはバイトを斡旋してもらおう

時給のいいバイトは、えてして約束やイベントに重なってしまうことも。注意したい。

展開に行き詰まったときなどにバイトなどを組むと、効率よくお金を貯められるぞ。

バイトの職種

フロムムーン	フロムジュピター
工事現場の誘導係	夜間トラックの運転手
宅配ドライバー	呼び込み
ゲームセンター店員	引っ越し屋
コンビニ店員	ピザ屋
チラシ配り	ファミレス店員
ボランティア	漫画家アシスタント
	クインテット(?)

約束の日、来たる!!

そして、いよいよ約束の日がやってきた。しかし、前日のバトルで勝利したおかげで知名度も上がっているはずだから、新たな反応が聞けるかもしれない。昼間は今まで同様、街中を移動しながら会話をしてみよう。時間になったら、峠へ移動し、早速バトル開始だ！約束の場所を忘れてしまうと、無駄な移動をするハメになり、さらに約束の時間に遅れてしまうと、レース放棄とみなされてしまうぞ。

知名度を稼いでも、それに直接影響してこないキャラとは話が進まない。

いろいろ話してくれたおじさんだが、これからはどんな話が？

街角で父親に会うやいなや、突然、変な質問をされる。なぜそんなことを……。

小さな頃、よく見た夢の話を父にすると……。

悲しそうな顔をして去っていってしまう。夢になにか関係が？

POINT 2 お金の使用とカードの仕組み

お金の支払いはすべてカード払いとなっており、使った金額は月極で支払われる。もし残金が足りなくなっても引き落とし日までに、バイトや賞金で稼ぎ、口座に残高がある状態にしておけば大丈夫。しかし、預金がマイナスになると強制的にバイトさせせらるので注意。

お金が減る事柄

- ○ガソリン代
- ○車修理費
- ○チューニング代
- ○占いばばあなど……

ガソリン代もなかなかの出費となる。早めにキャラの生活パターンを把握して、無駄な移動をなくしていこう。

車のダメージが一定量を超えると、走行不能に。こうなると、レッカー＆修理代でごっそり払わせられてしまう。

POINT 3 マイカーのことも知っておこう！

ガソリンの消費・残量

主人公は常に車で移動している。そのためマップ上を移動する度にガソリンが減るのだ。もちろんガソリンがなくなるとガス欠でレッカー移動されてしまうぞ。

峠でのダメージは…

レース中、ガードレールや壁面に接触すると、車体にダメージが累積され、ある一定量を超えると走行不能に陥り、修理の期間、移動ができなくなるのだ。

チューンナップでもっと早く！

マシンは、好みに応じてチューンすることができる。ただしそのぶん高い料金と、日数がかかり、その間移動ができなくなる。パワーアップのために我慢だ。

これが第三の峠 仁田峠

そして、主人公が不二彦との対決に選んだ舞台は、この「仁田峠」。この峠は、比較的キツいコーナーが少ないので、楽そうに見えるが、中盤のトンネルを抜けたあたりから、コース幅やコーナーのキツさが一変する。油断するな！

下りのスタート地点となる電波塔。普段は人気がない。

上りのスタート地点になる麓。自販機小屋しかない。

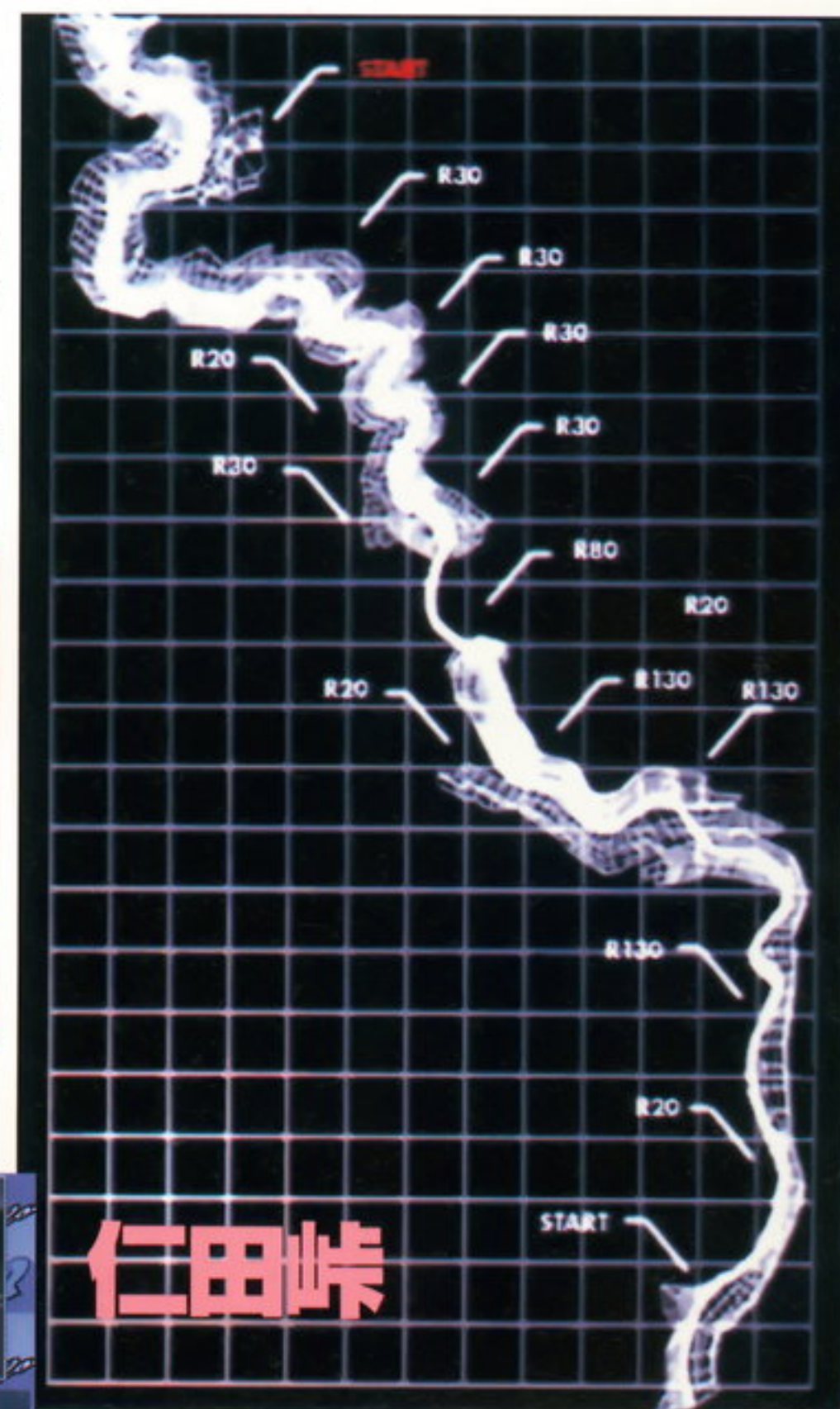
ドリフトテクが勝負の分かれ目

この峠は、全体的にカーブが緩い。いかにスピードを落とさず走り抜けるかが重要だ。ドリフトポイントを見極めよう！

晶の出現ポイント

この峠は、晶が主に現れる峠でもある。バトル情報に関しても敏感なので夜は必ず訪れてみよう。

仁田峠

【サタマガ読者にも体験版をプレゼント！】「コードR」体験版を手に入れられなかった、という人に朗報！　クインテットさんから体験版を10枚いただいたので、これをサタマガ読者にプレゼントするぞ。希望者は住所、氏名、年齢を書いて編集部まで。住所は巻末などを見てね。〆切は６月25日（当日消印有効）だ。

ついに不二彦とバトル!!

そして夜、運命の時が来た！　不二彦は、主人公に挑発的なセリフをたたきつけてくるが動揺してはいけない。今までの練習の成果を見せつけてやろう。実際、不二彦は今まで戦ってきたライバルたちとはレベルがかなり高く、レース設定がノーマルモードであれば、きっと苦戦を強いられるはず。バトルの約束をするときに、好きなコースを自由に選べるので、自分の得意なコースで勝負しよう。

到着したとたん、不二彦からムカツク一言が！　そこまで言われたら、なにがなんでも負けられないぜ！　ほえづらをかくなよ！

今までのライバルとは違い、簡単には抜かせてくれない。

リプレイも、今までのライバルとは違う演出が凝らされているのだ。

約束通り寛も応援に来てくれている。俺の走りを見ててくれ！

カットインされる画像とセリフが戦いを盛り上げる。

コーナーでついに不二彦のマシンをぶっちぎる。さすがの不二彦も唖然！

POINT 4 困ったときの「真実の館」

うまくゲームを進展させられない人の強い味方が、「真実の館」の占いババアだ。彼女は、ストーリーやバトルを有利に展開させるための手助けをしてくれる。

◆知名度を知る

この世界での「知名度」を、目安程度に教えてくれる。

◆女の子の好意度

登場している女の子のうち1人の印象がわかる。

◆ガソリンを減らす

ガソリンを任意に減らし、車重を軽くできるのだ。

◆時間を進める

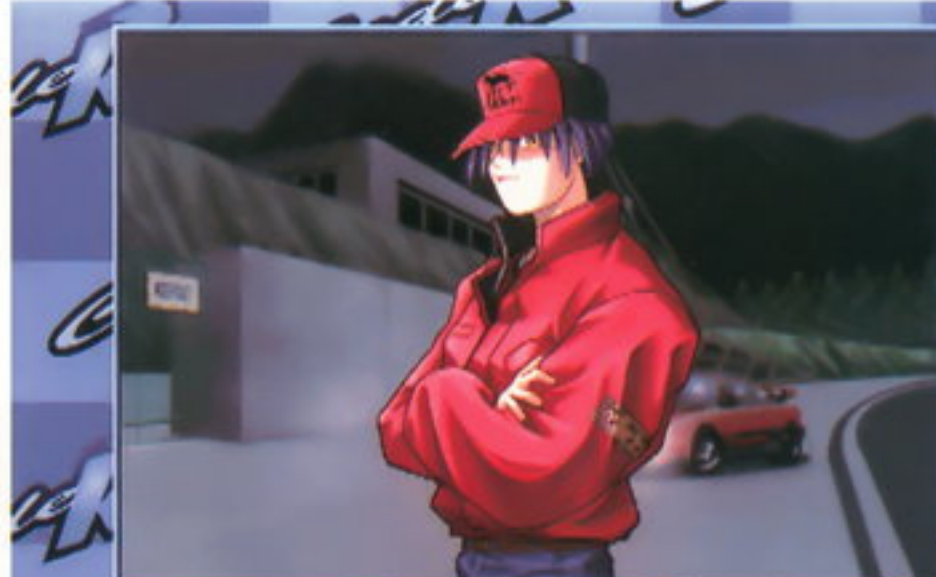
眠らず、任意に時間を進めることができるぞ。

困ったらいつでもおいで……
お金はもらうがのお……

そしてバトルに勝利すると

かくして、見事バトルに勝利した主人公。不二彦も、そして、この勝負を見ていたギャラリーも、主人公を走り屋と認めたはずだ。そして、このとき初めて自らの名前を名乗る不二彦。彼との今後の関係は？　そして勝負のあと、次々と新たな展開を見せる物語。ここからが、本当の「コードR」の始まりなのだ！

勝負に勝って、初めて本人の口から自己紹介を聞くことができる。最初とはうって変わり、紳士的な態度。実はいい奴なのでは？

早速新たな展開が……

そして、寛もついに車を購入。一緒に走れるようになるのだろうか？

バトル後、仁田峠に向かうとそこには晶がいた。彼も自分の走りを見ていてくれたようだ。「自分もバトルしてみたくなった」とも。次は彼と勝負なのか？

発売直前の次回では全登場人物の関係や開発者からのコメントを大紹介！

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

サターンユーザー待望の発売が間近に迫った。今回はサターン版のオリジナルアイテムなど、新要素の数々を紹介。それに加えて、いかに美しく宙を舞えるかを競う、アクション職人発掘企画「はばたけ全日本コウモリ人間コンテスト」の参加要項を発表。購入予定者は熟読し、応募してほしい。

完成度100%

●コナミ
●6月25日発売●3,800円
●アクション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言　この作品はオリジナル開発チームの熱い想いと、PS版を体験されたファンの皆様からのご要望・ご感想を基に追加変更を行い完成させました。「ドラキュラ」シリーズは進化を続けます。ぜひ、プレイした感想をお聞かせください。（KCEN・開発チーム）

魔城への新たなる挑戦者

サターン版最大のオリジナル要素と言えるのが、やはり新プレイヤーキャラの追加だろう。新しく追加されたのはPS版では隠しキャラだったベルモンド家の末裔リヒターと、その義妹にあたるマリア。秘伝のムチと召喚術は、ドラキュラ復活をもくろむシャフトの野望を砕くことができるのだろうか…。

はじめからリヒターで遊べるのはサターンユーザーだけの特権。

リヒターの戦闘スタイルは当然、ムチと体術だけ。シビアで懐かしい感覚が鮮明に蘇る。

方向キーを使ったコマンド入力によってさまざまな効果が得られるマリアの召喚術。時間によって回復する魔力を消費して使う術の効力には、体力の回復や召喚した聖獣を使役しての攻撃などがある。

マリア・ラーネッド
分かってる。
だから、悪いけど…。
貴方の力、試させてもらうわ。

リヒター・ベルモンド
だが、俺の血が戦いを求めている！
奴さえ復活すれば、
戦いは永遠に続くのだ！

BGMには懐かしいあの曲が！

新キャラでゲームを始めると流れてくる、美しくも懐かしい旋律。そう、サターン版ではこれまでのシリーズ作品で使用された名曲のリミックス版が収録されている。当時を知るファンにとっては何ものにも勝る演出と言えるだろう。

ゲームに疲れたらサウンドテストモード“ミュージックホール”に聞き惚れるのもまた良し。

サターン版ではこのアイテムを探せ！ 魔城に潜む新たな謎

本作の最大の特徴であり、楽しみの１つとなっているアイテム収集。この部分においても、サターン版にはさらなるパワーアップが図られている。それがサターン版オリジナルのステージや、アイテムの追加である。ここでは、それらの一部を紹介してみよう。

見知らぬ敵を見知らぬ武器で攻撃。この敵の居場所は？　武器のありかは!?

さらなる闇に対する新たな武具

新しく追加されたアイテムのうち、見た目にもっとも変化があるのが武器や防具などの装備品である。下の写真で紹介しているのは、着ているだけで暗黒属性の攻撃を一切無効化してくれるマント“グレアリングクロス”と、普段から長いうえに、簡単なコマンド入力でさらに遠距離を攻撃できる両手持ちの武器“アルカードスピア”だ。

暗黒属性の攻撃を寄せ付けないグレアリングクロス。使う機会は多いハズ。

見よ、この驚異的な攻撃範囲。悪魔城のどこにこれほどの武器が隠されているのであろうか……？

アルカードに宿る新能力

サターン版で新たに追加されたのは武器や防具だけではない。武具以外の装備品はもちろん、アルカード自身に新たな能力を宿す魔導器にも新アイテムは存在する。

ここに紹介しているのは、念願のダッシュを実現する“神速の靴”、そして現時点では使用用途の想像もつかない“歌詞カード”だ。

→→（方向キー2回）でダッシュ可能

謎のアイテムも……

「夜曲」の歌詞カード

まったく効果のわからない謎のアイテム“歌詞カード”。「夜曲」の歌詞カードとは一体？

下じきを発見し、プレミアムグッズを入手！

下の写真のアイテムを発見したら、写真に撮り、〒105-6021 港区虎ノ門4-3-1 コナミ（株）プロモーション企画部「ドラキュラ下じきプレゼント　セガサターンマガジン」係まで送ろう。先着15名に下じきを進呈。

どこかに現れる特別なアイテム。発見したらすぐに写真を撮れ。

この美麗下じきに、オフィシャルイラストを描いている、小島文美直筆のサインが入る。ドラキュラフリークならば必ず入手したい逸品だ。

はばたけ！ 全日本コウモリ人間コンテスト

今、世間はアクションに飢えている。アーケード・家庭用とも、他ジャンルに押されて新作の少ないアクションゲーム。この現状を打破できるのはアクションゲームを愛し、研究し続ける我々アクション職人しかいない。この企画は、全国各地に潜伏するアクション職人たちを刺激し、アクションというジャンルを盛り上げるための一大プロジェクトなのである（ホントか？）。

競技の舞台となるのは悪魔城に入城後まっすぐ右に進み、３番目にあるロウソクが８本あり、敵がゾンビしか出てこない（ゲーム開始直後にはアンフアウグリアという敵も出る）部屋。

出場する際に用意するものは、装備すると２段ジャンプができるようになる魔導器「飛翔石」だけ。そう、この競技は飛翔石を取ると出せるようになる、敵を踏み付ける攻撃を繰り返してその滞空時間を競うものなのだ。

まずはジャンプ。画面内になるべくゾンビを集めてからがいいぞ。

空中で２段ジャンプをしたら、方向キー↓＋Bで急降下する。

ゾンビを踏み台に再び跳ぶ。２段ジャンプしつつ次のゾンビを探せ。

下にゾンビがいなくなったり、操作ミスをしたりで着地したら終了。

公式規約

●大会の会場は悪魔城入場後、まっすぐ進んで３部屋め、ロウソクが８本あり、敵がゾンビしか出てこない部屋。
●壁にとりつけてあるロウソクを踏んで滞空時間を延ばす行為は認められる。
●競技中、装備品が持つ必殺技やハイジャンプ、およびあらゆる変身魔法を使用した選手はその場で失格とする。
●応募方法は、ジャンプし始めるところから着地するところまでが確実に録画されている「ビデオテープ」によるものとする。また、住所、氏名、年齢、電話番号、そして自己ベストタイムを明記した紙を必ず添付し、欄外のあて先へ（不備がある場合は失格）。
●締め切りは、７月９日消印有効。
●発表はvol.23号を予定。
●レコードトップの職人には、写真のコナミレアグッズ４点セット（「メタル・ギア」テレカなど）とお好みソフトを１本を進呈。２位から４位にもテレカとカードをプレゼント。

はばたけ！　全日本コウモリ人間コンテスト応募先：〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「コウモリ人間コンテスト」係まで。君の挑戦を待つ！

もっと気楽にあそぼーよ

POCKET FIGHTER ポケットファイター

完成度100%

●カプコン●7月9日発売予定
●5,800円
●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ4MB対応

メーカーから一言
いよいよサターンで『ポケファイ』が登場！　何がどーって「フラッシュコンボ」。各キャラがどんどんコスチュームチェンジして攻撃する様は眺めてるだけでも楽しい。４MRAM使って完全移植とはちゃめちゃ対戦格闘を楽しんでみて！（カプコン・芥川）

今時の対戦格闘ゲーム、やたらに難しいものが多すぎる。そんなの忘れてボタンをバンバン、レバーをガチャガチャ。たまにはそんな対戦もいいんじゃない？

サターン版はオープニングデモもしゃべっちゃう

サターン版「ポケットファイター」は、4MRAM対応で、アーケードそのままのアニメーションパターンを完全移植。しかし、それだけじゃありません。なんと、キャラクターごとのオープニングデモで、みんなしゃべっちゃうのだ。ゲームには直接関係ないけど、ちょっと嬉しいおまけだね。そこで、今回は4キャラのオープニングデモをちょこっとだけ紹介しちゃうぞ。

ケンの場合

「イライザもいいけど、たまにはお高めのおネエちゃんと一緒にお茶するってのも悪くないよな」

最近恋人のイライザとの生活も怠慢気味のケン。ちょっとした気分転換にお茶をしてくれるきれいなおねーちゃんを探しに、旅に出ました。さてさて……。

リュウの場合

真の格闘家を目指し、旅を続けるリュウ。今回は、どこかにいるという大変物知りな人に会いに行く旅に出かけます。世界中の強いやつの事を聞くために。

「世界中の強いやつらのことが聞けるかもしれない…。行ってみよう」

レイレイの場合

「『３食昼寝付・実働２時間』！　これだ！　このザンギエフとかいう広告主に会いに行こう！」

母の魂を救うためダークストーカーズと戦うレイレイ、リンリン姉妹。しかし、世界中を旅するうちに旅費が底をついてしまいました。そこで……。

さくらの場合

「まかしといてよ！　新しい技、いっぱい覚えて帰ってくるからね！」

夏休みに入った女子高生格闘家さくら。今回はその休みを利用して、あの人に会う旅に出かけます。さて、今回はあの人に会うことができるでしょうか？

2人の極めし者が登場

「ポケットファイター」の隠しキャラクターである、拳を極めし者ゴウキと、へっぽこ格闘家ダンが使えるのはもう知っているよね。実はこの2人はCPU戦でも、ある条件を満たすと乱入して来るんだ。やり方は、右の表の各キャラの条件なんだけど、これを7人目のCPU戦までに満たしていればOK。ちなみにコンティニューや乱入対戦をしちゃだめ。この乱入キャラクターの登場シーンには、ちょっとした仕掛けがあって、今までのカプコン格闘ゲームを知っている人なら、ちょっと笑っちゃうかも？　今回は、ゴウキの乱入シーンを紹介。

サイキョーを知らしめるために

DAN

——ダン乱入条件——

①「平均残りタイム60以上」が3試合以上
②「平均残り体力が96以上」が3試合以上
③「1ラウンドも相手に取られない」が連続で4試合以上
④「マイティコンボフィニッシュ」が5ラウンド以下
⑤「自分の必殺技ゲージがレベル1で相手のゲージがレベル3でフィニッシュ」が1ラウンド以上

条件を満たすと…

CPU戦の7人目に入るときに、この「HERE COMES ～」の画面が出ればOK。条件を満たしている方のキャラクターが乱入。

しかし、ゴウキの乱入条件を満たしているのに画面にはへっぽこ格闘家のダンが現れてしまった。失敗したのかなと、思ったら……。

ダンの後ろから極めし者ゴウキ登場。どこかで見たようなシーンと思ったら、やっぱりダンは瞬獄殺でぼこぼこに。

哀れダン。そのままお星様になってしまいました……。しかし、これで晴れて、ゴウキと戦うことができるのだ。

拳を極めし者はさらなる強さを求めて…

GOUKI

——ゴウキ乱入条件——

①「平均残りタイム80以上」が1試合以上
②「平均残り体力が128以上」が1試合以上
③「1ラウンドも相手に取られない」が連続で6試合以上
④「マイティコンボフィニッシュ」を6ラウンド以上決める
⑤「自分の必殺技ゲージがレベル3で相手のゲージがレベル1でフィニッシュ」が1ラウンド以上

アイテム攻撃

時々宝箱などから出てくる丸いアイテム玉。このアイテム玉は特殊なボタン操作で相手に投げつけることができるぞ。アイテム玉の効果はさまざま。踏んだらすべって転んじゃうバナナ玉やしびれて動けなくなるかみなり玉、石像になっちゃう石化玉などがある。アイテム玉はいっぱい出てくるから、どんどん投げて、対戦を有利に進めちゃおう。

アイテム玉を投げておいて、そのあとにジャンプ攻撃などを仕掛ければ、ちょっとした玄人っぽい攻め方もできるぞ。

メガクラッシュ&カウンタークラッシュ

すべての要素を盛り込んだこのゲーム。アクションゲームの定番攻撃である、メガクラッシュだって使えちゃいます。ただし、すべてのジェムとコンボゲージがなくなっちゃうから、あんまり多用できないけどね。

自分を中心に爆発を起こすメガクラッシュ。ピンチの時には迷わず使っていこう。メガクラッシュは、空中でも出すことが可能だ。

相手の攻撃で吹き飛ばされちゃった時には、追い打ち攻撃をカウンタークラッシュで緊急回避。こっちもゲージを使っちゃうから注意。

ASPECT

おまたせしました

『きゃんきゃん★バニー エクストラ
ビジュアルファンブック』に続く
ビジュアルファンブック 第2弾!

魅惑のグラビア
各キャラクターのストーリーを追いながらビジュアルを解説！
パソコン版との比較やイベント原画を惜しげもなく大収録！

徹底した攻略
それぞれの女の子のイベントを完全網羅！
分岐イベント一覧も入ってすぐ役立つ情報がいっぱい!!

充実の設定資料集
サターン版オリジナルキャラクター"アイリ"はもちろん、
登場キャラクターすべての原画を公開!!

プレミアム企画の目白押し!
著名作家によるPiaキャロ描き下ろしイラストや
開発者＆声優インタビュー。ほかにもビジュアル
ファンブックならではのオリジナル企画を超満載!!

参加作家・たもりただぢ　啼兎☆　邪狼 明　マイケル原腸
・藤咲真　さかきなおもと　源之助　三沢秋太郎

カバーを返せば
特大ポスターに!

Piaキャロットへようこそ!! ビジュアルファンブック

設定資料＆原画・攻略
定価1995円(本体1900円)
編集：PCエンタテイメント書籍編集部

全国の書店で好評発売中!!

●表示価格は消費税を含みません。●本製品は書店及び書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問い合わせ先：株式会社ダイレクト　電話03-5351-8202　http://www.arcs.ne.jp/

〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィススクエアBLD新宿5F 第一営業部 電話03-3299-1493 株式会社アスペクト

読者投稿コーナー Letters PARK

めざせ投稿KING!

Weekly掲示板

最近は欲しいものが多い。まずは新ハード「ドリームキャスト」(コントローラの形がなんか琴線に触れる)。Macの「iMac」も半分スケルトンがラブリー。セイコーインスツルメンツの時計「ラピュータ」も欲しいし。物欲にまみれつつ、今週もGO!

●管理人さんってハガキちゃんと管理してんの?

(神奈川県　猫文鳥)

うっ(言葉につまるワタクシ)。だ〜か〜ら〜、ワシの机はブラックホールだって言ってんじゃん。しくしく。どうか、察してくれぃ。

●うちの親父は、朝、家族の前では無口のくせに、外の愛犬2匹には陽気に挨拶しやがる。でも、そんなプリチーな親父が俺は大好きです。

(福岡県　GO.)

何かいいな〜。GO.パパってシャイなのかね? でも、どうして犬とか猫に話しかける時って、お子ちゃま言葉になっちゃうんだろう??

●新学期が始まって早々に家庭訪問がありました。今度の担任の先生は、女性の体育教師。当日は、ブランド物のパリッとしたジャージの上下でお見えになりました。

(大阪府　ANNE松本)

カッチョよさそう〜。先生の服装にはスーツ派、ジャージ派(*1人くらい白衣派)がいて、教育実習中の服装ウォッチングが楽しかったな。

●徹夜で仕事をしてみたが、妖精なんて現れなかった。まだ徹夜が足りないのか。

(福岡県　姫川榴弾)

原稿に赤ペンの自動書記、パソコンに大量の改行マークが入ってたりと、妖精はお茶目ちゃんなのだ。妖精に会えるまで精進すべし、姫川!

●俺の将来の夢は教師になること。ということで、管理人さん、免許くれ。だって余ってそうなんだもん。

(栃木県　いか=クラーケン)

やれるもんならな。っつうかマジな話、人に色々なことを教えるっていうのは本当に難しいもの。全国の教師を目指す読者ちゃん、がんばれ!

●結局、全然目立てずにポイントだけは15ポイント近くまで集まってきました……。地味→に。

(岐阜県　神風 光)

いや、そんなことないと思うよ。だって君あてのファンレターも何通か来てるぐらいだもの。マヂで。

●ごめんなさい。今までみんなをだましてきました。僕はサターンユーザーでも何でもない、ただの通りすがりの人なんです。なんてこと言ったら怒る?

(大阪府　GUY神)

ツッ込む気にもならん。ひとりでボケてなさい。わかっていると思うが、ただの通りすがりの人はこんな大量に投稿しな〜い!(長坂アナ)

●学校で部の紹介があった。水泳部の順番になると、4人の男(全部オレの友達)が出てきて、その中の3人が海水パンツ姿でダンスをし始めた。筋肉こそ足りないが、その怪しいダンスは「超兄貴」を連想させた。しかし、こんなことをしては非常に怪しい部だと思われて、新入生が入ってこないと思った。

(東京都　カルチョンマン)

ワシの高校の体育祭には部活対抗リレーなる種目があったのだが、水泳部は渡り板を4人で持って、その上を1人がクロールの真似をするという一発芸で観衆を沸かせていたぞ。

●読者レースのオッズ表に毎週、自分の持ってるもの、欲しいもの……とラインを引いてると、とてもめんどくさいです。あーめんどくさい。月刊誌にしましょうよ(←ホントは楽しい)。

(茨城県　じまっく)

面倒くさいとか言いつつ、こういう作業ってホント楽しいんだよね〜。

●この間、今年初の部屋の掃除をしたら、ポチ袋に入った1万円札を発見しました。本当に嬉しいです。これは天使ミカエルの「サクラ大戦2」を買いなさいというお導きでしょうか。

(福島県　たくろー)

今年初って、ちゃんと掃除しろ〜(自分のことは棚上げ)。でもいいなあ。1万円かあ。羨ましい……。

●お昼に学生食堂で「せがた三四郎のテーマ」が流れて、びっくりした。大学ってなんかスゴイ。

(茨城県　夜崎七海)

みんな会話止まっちゃうだろうね。働けど働けど、我が暮らし楽にならず、じっと手を見るって感じかにゃ。トホホ。来週までバイビー。

茨城県/永沼純也

最近復活気味の永沼君。まさしく世紀末を感じさせてくれる「王様ゲーム」です。

大阪府/那須了

移植決定を祝うお便りは他にも何通か来ておりました。しかし、反応大きいな〜。

11月20日へ向けて… 様々な思い

茨城県/じまっく

新ハードの悲喜こもごも。「時計仕掛けの騎士さま」の出番はあるのかなあ。

東京都/川田光一

5万円かあ。同時発売ソフトもとりあえず何本か買うだろうし、そんなもんかな。

4コマ。

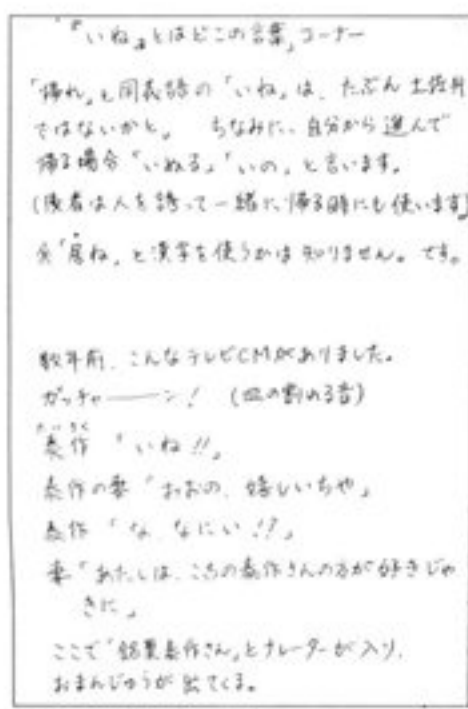
山形県／つちのこ太郎

その涙の流し方も昔のマンガやなー。今や「がきデカ」もパチンコになったしな。

青森県／TASHIMACCI

色黒＆化粧バリバリコギャルのパンツが白だとホッとするのはナゼだろう……。

群馬県／ピレプオ

田中君が空手使いなら正拳が、柔道使いなら投げが、そして風俗嬢なら（略）。

高知県／ぐべつ

漢字で「去ね」と書くそうな。皆さん情報ありがとー。隅々読破恐れ入りましゅ。

LOVE² 愛してるかい!?

のほほちゃん
大阪府／やくたたず
－inぷよぷよシリーズ

トートツだが、私はカエルが好きだ。特に雨ガエル！ ……とゆーわけで、のほほちゃん（呼び捨ては許さん）が好きなんだあー！ のほほんとした顔、いつでも冬眠OKの体型と、どれを取っても超一級品の美ガエルの、のほほちゃん。（呼び捨ては……以下同文）特に「ぷよ通」の負けポーズは愛くるしいこと、この上なし！「わくぷよ」では今んとこ姿見かけないんだけど（データがぶっ飛んだりしてるし）どこかにいる？ のほほちゃんに会うためなら、1万回プレイだってやってやる！（だからデータが……トホホ）

一落ち物パズルはのんびりしてられないけど、RPGなら気持ちも比較的のほほんと遊べますよねっ。とことんまでのほほんしてくださいな。

感謝と愛を込めて……
岐阜県／岐阜の星
－inコンパイル

コンパイルのゲームは、いつも僕らに楽しさと面白さの本質の部分を教えてくれました。「ぷよぷよ」はゲーム業界発展に貢献した偉大なゲームです。どの年齢層の人でもゲームが楽しめるんだということをアピールしてくれて、非常に多くの女性、ライトユーザーを引きこんでくれた。時々やっても、やりこんでも面白い。そんなゲームを作り続けるコンパイルに、ありがとう。今は色々と大変だけど、「の一みそコネコネ」なコンパイルでいてください。僕は「がんばれ！コンパイル！キャンペーン」を応援します。好きなんだよね。だから、応援したい。みんなも愛を持って応援しよう。コンパイル抜きでセガのハードは語れないのだから……。

一という感じで今回は（勝手に）がんばれコンパイル特集でした。いや、マジで応援します。がんばれー!!

電脳買物少年・少女

☆伝説のオウガバトルを買ったら、店員に「これはセガサターン用ですが、よろしいですか？」と聞かれた。ちょっとムカついた。

（静岡県 きてはあ！）

一いくら何でも考え過ぎだがね……。

☆スパロボＦの攻略本が出ている頃と思いますが、僕の買い方を発表します。最初に出た物は焦っているので、どうしても買ってしまう。次に何冊か出たら、攻略が詳しくわかりやすい物と、キャラやロボットにコダワリがある物と読み慣れた雑誌が出した物を買う。最後に、よりディープな最終攻略本を買う。これで何と５冊になり、時には７冊買ってしまう。本当にマニアというのは因果なものです。（福岡県 風の音心）

一で、読み比べて間違い探したりね。嗚呼、オタク人生は金がかかる……。

☆僕は所有する全てのソフトをクリアしているが、この間買った「ダライアス外伝」だけはクリアできない。いつになったらクリアできるのか？ オレにスキマを教えてくれー!!

（広島県 全身タイツ）

一まずワイドテレビを用意しましょう。……アラ不思議、何の解決にもなりません。（笑） ジョイスティックで挑戦するなどしてみてはいかが。

☆俺の住んでる所は、金曜日にサタマガを買いに行かないとほぼ売切れる。この間は雨で買いに行かなかったら、次の日仙台の方に往復４６０円も使ってサタマガを買いに行くハメに。何とかしてくれぇー。

（宮城県 加藤龍介）

一こーゆーことが原因で、将来は本屋を開きたいって思ったりしません？ それが答えだ!!（古い上にゴメン）

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ♥今日は、チョッピリHな懺悔からいってみましょうね。

☆ごめんなさいごめんなさいぃぃぃー！ 僕「ノーパンしゃぶしゃぶ」ってえ、ノーパンの女の子をしゃぶしゃぶさせてもらえる所だと思ってましたぁー！ それならそーと、牛なり豚なり書いときゃいーだろーがよー。ったくよー。

（和歌山県 ガネーシャ）

一んもう、若者はすぐ逆ギレするんだから。罰として、ひとり逆ノーパンしゃぶしゃぶ（客がノーパンでしゃぶしゃぶを食べるだけ）すること。

☆兄へ。先日、あなたのカバンに入っていたビデオテープ（Hなやつ）を破壊しちゃいました。しかもビデオデッキの仕業にしちゃいました。本当は急いで見ようとして、階段で落としたからです。この不出来な弟を許してください。

（京都府 ダックスフント）

一兄弟仲良くサターンの１８禁ゲーで仲直り、というのはどうかしら？

☆欲しいソフトにデスクリムゾンと書いて勇気をなくし、超兄貴に変えた大マヌケはこの僕です。初投稿からこれじゃマズイですよね。これからよろしくお願いします。

（東京都 便珠民）

一その心意気や良し♥これからも投稿続けてね。ところでPNはなんて読むのかしら？ ……べんじゃみん？？

☆機関車トーマスファンの人ゴメン。俺はトーマスとエドワードを逆に覚えてました。深く謝ります。ゴメンナサイ。 （長野県 渡辺美幸）

一日本語版なら、トーマス＝アン○ンマンで覚えましょうね。罰としてＰキーズワンダーランドでデート。そういえば、ムックって雪男なのよ。

☆いろんな投稿者が懺悔したり、させようとしたりしてるけど、一番懺悔すべきなのは「パワーメモリー」お前だ!! 一体何回忘れる気だ!? ……ていうか、もう忘れないで、お願い!!

（兵庫県 ドリームメーカー）

一じゃあ罰として、新品買ってソイツはお払い箱にしちゃいましょう。

こ・ん・な・のいやだぁ〜!!

今回は自由課題……なんだけど、なぜか近い雰囲気のお題で固まっちゃいました。投稿者のシンクロ率が高まってるのか？（どうやって・笑）そんなわけで、お題を考えるのもダブらないよう、一苦労ですわ。でも相変わらず面白いハガキ多い（掲載可、不可問わず）んで頑張りまっせー!!

◆こんな「トリオ・ザ・パンチ」はイヤだ！
→伊東一雄さんが登場する「トリオ・ザ・パンチョ」
→日本各地の有名な１２人、沢渡ほのか、永倉えみる等が登場する「トリオ・ザ・センチ」
→佐藤和弘さんが登場する「トリオ・ザ・パンチ佐藤」
→「街」の青ムシが登場する「則生・ザ・パンチ」
→やなせたかし先生の有名キャラで「トリオ・ザ・アンパンチ」

（新潟県　上野哲央）

ートリオ〜というのは数年前の超イケてたアーケードゲームなり。体力がなくなったら顔食べてゴーってか。

◆こんなゲームタイトルは嫌だ！
→サクラ大戦　瘴気ラジヲショウ
→ミエネー・ゼロ
→ソロ・イクラスシ
→コマンド&コカンー
→ダンジョン・スマター・ネクサス

（群馬県　ドル奴隷）

ーこれがホントの見間違い＆キキチガイ♥カタカナがポイントよ♥

◆来年はガンダム２０周年!! でもこんなゲームは出ないでね♥
→デジタルダンスミックス「アムロ・レイ」
→育成シミュレーション「ククルス・ドアンの島」
→ダンジョンRPG「風来のギレン」
→若い子おいてけぼり
→俺もレターズパークからおいてけぼり（泣）
→年はとりたくないねぇ

（三重県　公的抑圧）

ー今はスパロボもあるし、若い子だってガンダムくらい知ってるさ。年がバレるのは知ってる「程度」なワケで。

◆こんなハートマークの使い方は間違いだ!!
→GUN♡GRIFON
→機動戦士ガンダムギレンの野望♥
→R♡MJ
→だいな♥マイト刑事
→蒼♡窮♡紅♡蓮♡隊
→慟哭　そして……♡♡♡
→セガサターン、シロ♥

（東京都　クレイジーじじい）

ーサッカー場のCMも「フランスで、勝て♥」になりまんがな。この号出る頃はW杯たけなわ。頑張れ日本〜。

◆こんな「大航海時代」はキャプテンハーロックだ！
→「君が気に入ったならこの船に乗れ」って言ってくれる。
→「生きることは戦うことさ」って語ってくれる。
→「アルカディア号、発進」って叫んでくれる。
→か、かっこいい、かっこよすぎる！
→でも「999」に出てくるのは、もうやめてね。

（愛知県　緑色ランタン）

ーそれがアナタのいいトコロ〜。これもすでに死語か。時の流れは酷だ。

◆こんなサタマガはイヤだ!!
→Hなページが多い
→先生に取られた
→「田中はこんなの見てる」とクラスに広がった
→2年6組のみんな、誤解だ！（真剣）

（神奈川県　グラドリエル）

ーまあまあ、世間には「課長島耕作」エロエロの回掲載のモーニングを没収された女子中学生もいるんだから。「違うんだ!! 私は単にホワッツマイケルが読みたくて……!!」（本人談）この当人は誰でしょう？ ヒントはこのページに（笑）。正解者は抽選もせず何もあげません。そーゆーわけだ、たくましく生きろよ田中（本名）!!

輝け！第１回描き込み大賞

東京都／山形白田

奴らは、群れでやってくる

よく見るとコピー合成だが、仕事の細かさ＆丁寧さに拍手ナリ。

富山県／上本メッヲ

マジ手描きお疲れ様。次はマジ１０１匹に挑戦してくれたまい。

まだまだ募集中!!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ〜／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!! みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！ ハガキ送ってちょ!!

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

以前募集した「東かんなの弟係」に、２通もの応募ありがとう!!（笑）気が向いたらプリクラか何か送ります。最近「新日バージョン」で大谷と金本とライガーの撮った♥全日バージョンも出ないかな……って、プロレス興味ない人にはわからないよね。ゴメン。では、おハガキ紹介なのだ。

☆私は日頃の行いが良い（？）ので、具合が悪くて講義を休んでも「ゲームしてたの?」と言われ、眠くて講義をサボろうとしても(笑)「ゲームしに帰るの?」と言われる程ヤバいゲーマー女子大生である。……しかも悲しいことに、その指摘は大抵当たっていたりする（笑）。

（茨城県　水無瀬洸稀）

ー留守電までアンジェリークのオスカー様とは……やるなあ。後先考えずにゲームできるのって学生のうちだけだから、思い切って楽しんでください。勉強と投稿も忘れずに（笑）。

☆育児に追われてゲームの出来ない毎日。ストレスが高じて８万円の基礎化粧品セットを買ってしまいました。冷静になって考えると、それだけあれば風のリグレットもスレイヤーズもシルミラもAZELもわくぷよも……ああ、とにかく欲しいソフト全部買えるのに。化粧品屋さんにもらったパンフの星占いに「高額な品の購入は控えること」と書いてありました。後の祭りだよっ。

（神奈川県　堺出ゆゐ）

ー敵も商売うまいなー。箱崎の母占いもご贔屓にどうぞ。

茨城県／夜崎七海

ごっつぁん笑顔がエエのう。やっぱり若い男は元気が一番じゃて。ほほ。

PARK GALLERY

愛媛県／奥の手
そうだよね、容赦なく撃っちゃかわいそう。でもゾンビだからOKなのか!? もう戸籍ないし〜い。

愛知県／やよひ
すっごくキュートな笑顔です。まわりにもいろいろ描いたね。そういえば、トレジャーまんはどこ?

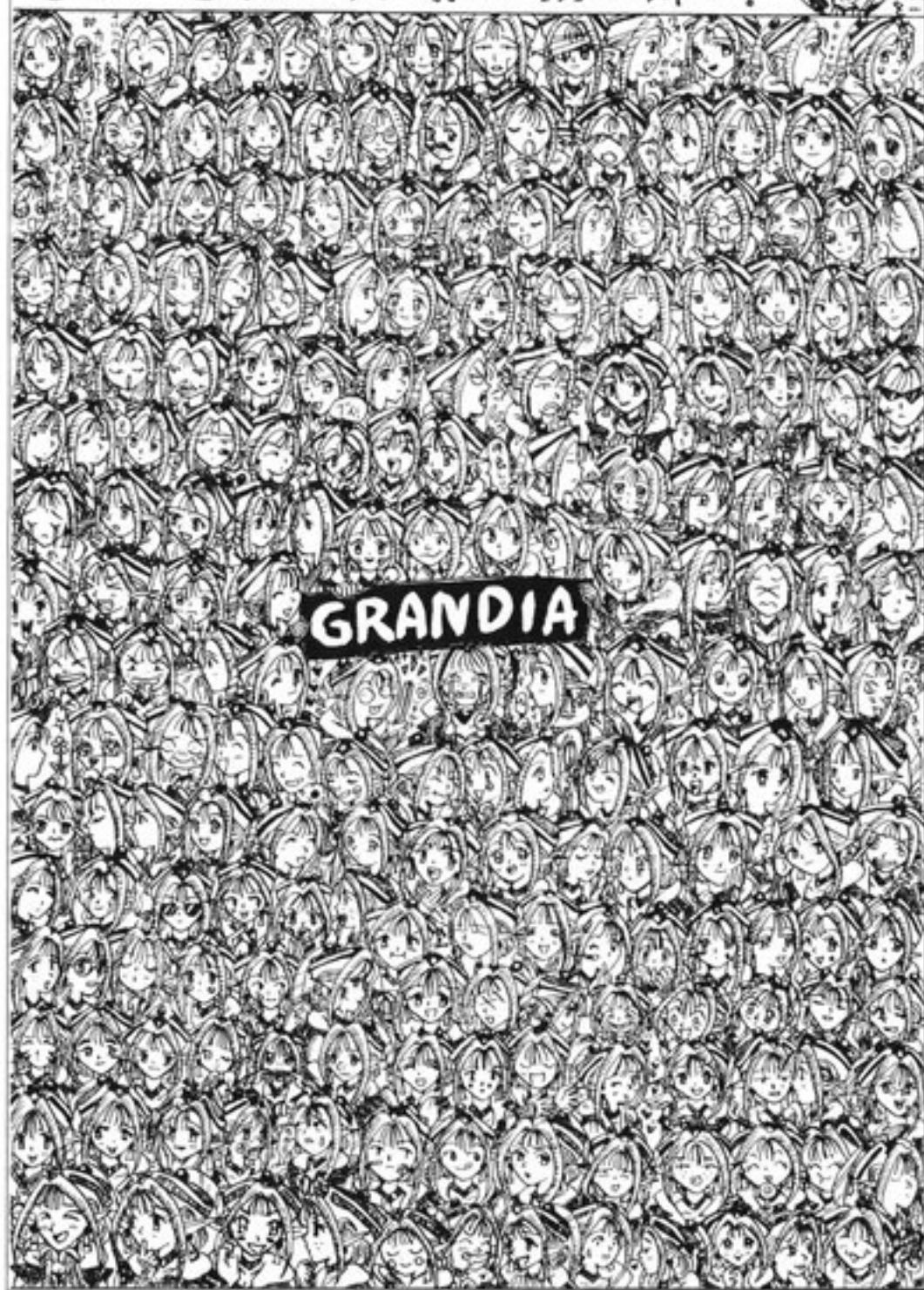
北海道／なかいち修
文字は切れかかったみたいだよ。よかった! ポップな絵柄が楽しい雰囲気を出していてGOODです。

愛知県／バントライン
メカソニックだ、なーんか久しぶりに見たなぁ。ソニックは立体商標登録されたけど、こいつはどうなんだろ。

新潟市／浅葉望
イラストはこんなに細い線で愛らしいカンジなのに、DFⅡの好みはガンガスですか。うーんギャップが……。

京都府／平さん
お若いのに鬼平犯科帳好みなんて渋いねえ。私も好きなので仕事がない時は見てます。繊細なイラストなので綺麗に印刷に出てくれるといいな

第3回 多人数対決WINNER

リエーテ204人!!本物を探せ!

北海道／イルカ少年
とりあえずこの戦いも終結を見たってやつかな。200人を越えたのは君しかいなかった。一応おめでとうと言っておこうか。で、答えはどこなのさ。

次回募集テーマは…
“せがた三四郎”

ちがうでは。オイ

福岡県／まっきょ
くまのプーさんの時も思ったけど壷入りの蜂蜜って売ってないんだよね。背景がちょっとさびしいかな?

富山県／上本メツヲ
かっこいい……か。それじゃ初回特典はハーブの種じゃなくてバラの種かい。ある意味このイラストは反則(笑)

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。)スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に/郵便番号/住所/氏名/(ある人は)PN/電話番号/などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします! 現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本(1万円以下)をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン「LP」○○係
あてさき あなたの投稿待ってるよ

神奈川県／きたむらみつえ

Jリーグプロサッカー
クラブをつくろう！2

目指せ！最強クラブ!!

ワールドカップより一足早く、サタマガ最強のクラブが決定！“第1回サタマガカップ”各部門の決勝戦がついに開催だ。優勝の栄冠に輝くのはいったいどのクラブ!?

“第1回サタマガカップ”決勝戦開催！

最終決戦の地はセガ本社！「サカつく2」開発スタッフが見守る中で熱戦が展開!!

“第1回サタマガカップ”各部門の決勝戦を行ったのは、なんとセガ本社！「サカつく2」開発スタッフの大橋氏自身が、最強クラブ誕生の瞬間の目撃者となったのだ。

さて、試合のほうだが、10年目部門の決勝に残ったのはエステーラ下関とミュートス原町。どちらもゾーンプレスを採用しており、GKにエディット選手を配している。20年目部門の決勝にコマを進めたのは、長崎サリーレとシエロ桜井。こちらはカウンター対ゾーンプレスの対決だ。実力的には、両部門ともどちらが勝ってもまったくおかしくない状態といっていいだろう。また試合開始直前に、各クラブの選手配置などから大橋氏に優勝クラブを予想してもらったところ、10年目の勝利クラブはミュートス、20年目はシエロとのことだった。結果はいかに!?

「サカつく2」開発スタッフ大橋氏の目の前で、決勝戦は繰り広げられた。

10年目部門決勝戦「エステーラ下関」VS「ミュートス原町」

エステーラ下関（代表・渋川龍揚）　ゾーンプレス・3－5－2B・ライン

ポジション	選手
GK	マコーヴィック
DF	マリウス
DF	森崎　敬
DF	ゴイコビッチ
MF	南雲　亮三
MF	牧野　高志
MF	ドゥンガ
MF	ラモス　瑠偉
MF	井上　道哉
FW	ナシメント
FW	河本　鬼茂
キッカー…FK・ナシメント　CK・ナシメント　PK・ナシメント	

ミュートス原町（代表・村田裕一）　ゾーンプレス・3－5－2A・リベロ

ポジション	選手
GK	若林　源三
DF	森崎　敬
DF	奥村　辰彦
DF	屋野　功
MF	ドゥンガ
MF	新谷　友樹
MF	牧野　高志
MF	河本　鬼茂
MF	片桐　誠
FW	野田　清志
FW	ビスカス
キッカー…FK・河本　CK・河本　PK・河本	

1戦目（ホーム）エステーラ下関 VS ミュートス原町（アウェー）<1－2>

試合が動いたのは前半20分。エステーラの南雲が、センタリングをあげたミュートスの奥村に後方からスライディングを仕掛けてホイッスル。ファールを取られてしまう。フリーキックを得たミュートスは、河本がゴール前にきれいにあげたボールに牧野がヘッドであわせ1－0。待望の先制点を奪った。そして後半5分、ミュートスはまたしても相手選手のファールからフリーキックを得る。キッカーの河本はこのチャンスを逃さずに、直接ゴールをゲット。点差を2点に広げた。

防戦一方のエステーラにチャンスが訪れたのは、試合終了間際の後半40分。相手DF陣の一瞬のスキをついたゴイコビッチのパスに、マリウスが軽くあわせてゴールをゲット。ようやく1点を奪い返した。しかし反撃もそこまで。無情にもホイッスルが鳴り響き、10年目部門決勝戦の1戦目は1－2でアウェー・ミュートスの勝利となった。ホームのエステーラにとっては、かなり厳しい結果である。

2戦目（ホーム）ミュートス原町 VS エステーラ下関（アウェー）<0－2>

前半開始直後、ミュートスの牧野からゴール前の河本に鋭いパスが出されるが、惜しくもオフサイド。その20分後に、ミュートスの森崎のパスをカットしたナシメントが牧野→ドゥンガとつなぎ、最後は牧野が豪快にシュート。エステーラがゲームの均衡を破る。

後半5分、相手DFから激しいマークを受けていたエステーラのラモスに、スペシャルプレイが発生。スーパーシュートが炸裂するが、森崎のスーパーディフェンスによって止められてしまう。しかしその35分後、ゴール前の混戦から河本が決め、ついに2点目をゲット。エステーラはその2点を死守し、見事に優勝の栄冠を勝ち取った。

ミュートスは、2戦目のチャンスを生かせなかったのが痛いですね(大橋氏談)

通算得点5－4で優勝は「エステーラ下関」に決定！

20年目部門決勝戦「長崎サリーレ」VS「シエロ桜井」

長崎サリーレ（代表・塩見篤史）
カウンター・3−5−2A・ライン

GK	若島津　健
DF	森崎　敬
DF	奥村　辰彦
DF	相馬　直樹
MF	フェリックス
MF	牧野　高志
MF	杉下　竜次
MF	三杉　淳
MF	ジカリ
FW	井上　道哉
FW	ナシメント
キッカー…	FK・三杉
CK・三杉	PK・三杉

シエロ桜井（代表・山口雅信）
ゾーンプレス・3−4−3A・リベロ

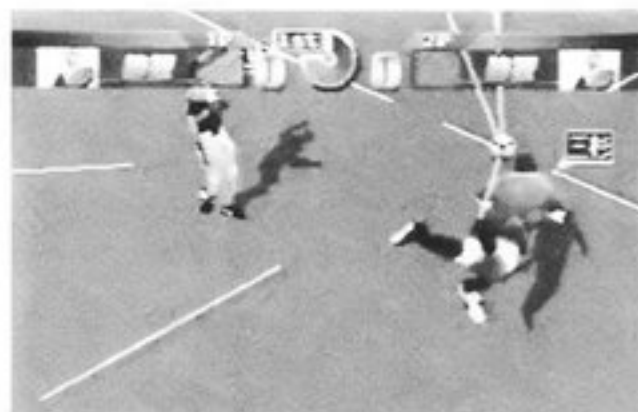
GK	川口　能活
DF	屋野　功
DF	ドゥンガ
DF	ホン　ミョンボ
MF	牧野　高志
MF	中田　英寿
MF	新谷　友樹
MF	ナシメント
FW	森島　寛晃
FW	氷沼　貴之
FW	野田　清志
キッカー…	FK・中田
CK・中田	PK・中田

1戦目（ホーム）長崎サリーレ VS シエロ桜井（アウェー）
<1−1>

ゲーム開始直後、シエロの屋野からサリーレの三杉がボールを奪うと、いきなりカウンターが発動。三杉からパスを受けたフェリックスがそのままシュートを放つが、キーパーの川口によって弾かれてしまう。そのこぼれ球に井上がヘッドであわせるが、惜しくもバーの上。サリーレは決定的なチャンスを逃してしまった。一方シエロは、その30分後、左サイドから牧野があげた絶妙なセンタリングに野田がヘッドであわせゴールをゲット。サリーレとは対照的に、チャンスを確実にモノにして先制点を奪った。しかし後半5分、シエロのホンがボールを奪われたところから、サリーレのカウンター攻撃が再度炸裂。今度は三杉→牧野とつなぎ、最後にナシメントがゴールをゲット。あっさりと同点に追いつく。

その後はどちらにも決定的なチャンスが訪れず、1戦目はそのまま1−1の同点で終了。ホームの長崎サリーレにとっては、痛い引き分けとなってしまった。

2戦目（ホーム）シエロ桜井 VS 長崎サリーレ（アウェー）
<1−0>

前半開始直後、シエロのナシメントのスペシャルプレイが発動。ゴール前にスーパーパスが繰り出され、それを受けたドゥンガがシュートを放った。しかしサリーレの三杉によるスーパーディフェンスにより、あっけなくゴールを阻まれてしまう。その25分後、ゾーンプレスがうまく機能したシエロは、サリーレ・奥村のパスを新谷が強引にカットすることに成功。そこから森島につなぎ、最後はナシメントが華麗にシュート。シエロが待望の1点を奪った。サーレもカウンターからゴールを狙うが不発に終わり、結局1−0で完封負け。この瞬間、20年目部門の優勝クラブはシエロ桜井に決定した。

サリーレの守備は見事でしたが、戦術がうまく機能しませんでしたね(大橋氏談)

通算得点1−3で優勝は「シエロ桜井」に決定！

10年目部門3位決定戦

掛川シュトルツ（代表・井内毅）
ゾーンプレス・3−5−2B・リベロ

GK	菊地　新吉
DF	屋野　功
DF	都並　敏史
DF	せがた　三四朗
MF	ホン　ミョンボ
MF	中田　英寿
MF	ドゥンガ
MF	岡野　雅行
MF	山口　敏弘
FW	永井　雄一郎
FW	福田　正博
キッカー…	FK・中田
CK・中田	PK・福田

江東ロッサ（代表・石橋佳久）
ゾーンプレス・3−5−2B・ライン

GK	松川　成善
DF	ユリアン　ミンツ
DF	奥村　辰彦
DF	森崎　敬
MF	本村　和也
MF	牧野　高志
MF	新谷　友樹
MF	ヤン　ウェンリー
MF	杉下　竜次
FW	野田　清志
FW	ラインハルト
キッカー…	FK・ヤン
CK・ヤン	PK・ヤン

（ホーム）1戦目（アウェー）
掛川シュトルツ VS 江東ロッサ
<0−0>

前半はアウェーのロッサがボールを支配するが、シュトルツのDF陣がことごとくカット。そのままどちらも点を入れられずに終わる。後半も終始ロッサが攻め続けたが、結局0−0でタイムアップとなった。

（ホーム）2戦目（アウェー）
江東ロッサ VS 掛川シュトルツ
<0−1>

前半5分、シュトルツの山口が左サイドからセンタリング。それを受けた永井が見事に押し込んで1−0。シュトルツが早々に先制点を奪った。シュトルツはその1点を手堅く守り抜き、2戦目を勝利で飾った。

3位は「掛川シュトルツ」に決定！

20年目部門3位決定戦

レオーネ岐阜（代表・大野亮介）
カウンター・3−5−2B・ライン

GK	碇　シンジ
DF	森崎　敬
DF	バウアー
DF	ラモス　瑠偉
MF	綾波　レイ
MF	新谷　友樹
MF	惣流・アスカ
MF	ジカリ
MF	牧野　高志
FW	野田　清志
FW	ナシメント
キッカー…	FK・ジカリ
CK・ジカリ	PK・ジカリ

新宿シエロ（代表・平田智之）
カウンター・5−3−2B・リベロ

GK	川口　能活
DF	井原　正巳
DF	都並　敏史
DF	名波　浩
DF	ブッフバルト
DF	アクセル　全開
MF	澤登　正朗
MF	礒貝　洋光
MF	ジョルジーニョ
FW	三浦　知良
FW	呂比須
キッカー…	FK・三浦
CK・三浦	PK・三浦

（ホーム）1戦目（アウェー）
レオーネ岐阜 VS 新宿シエロ
<3−2>

前半13分、シエロのブッフバルトがリバウンドからうまく押し込み先制。しかしその9分後には同点に追いつかれてしまう。その後カウンターによる点の取り合いとなるが、結局3−2でレオーネの辛勝となった。

（ホーム）2戦目（アウェー）
新宿シエロ VS レオーネ岐阜
<1−3>

アウェーながらレオーネの攻撃陣が爆発。まずは前半7分に牧野が決め、後半20分には野田のスーパーシュートで2点目。後半40分にはナシメントが駄目押しのゴールをゲット。レオーネの圧勝で幕を閉じた。

3位は「レオーネ岐阜」に決定！

EXHIBITION MATCH1「エステーラ下関」VS「シエロ桜井」
●10年目部門優勝クラブと20年目優勝クラブが激突！

“第１回サタマガカップ”両部門の試合がすべて終了し、優勝クラブも決定した。しかーし、せっかく大橋氏に見ていただいているのだから、10年目部門と20年目部門の優勝クラブはどちらが強いのかを、急遽戦わせてみることにしたのだ。サタマガカップの頂点に立つ、真の最強クラブはどっちだ!?　要注目!!

決勝戦に引き続き、セガ本社内で10年目部門と20年目部門の覇者が対決！

（ホーム）　１戦目　（アウェー）
エステーラ下関 vs シエロ桜井
<1−2>

後半１分、牧野のセンタリングをドゥンガが押し込みエステーラが先制する。しかしシエロは後半24分に新谷、45分に牧野がゴールを決めあっさり逆転。そのままホイッスルとなり初戦はシエロが勝利で飾った。

（ホーム）　2戦目　（アウェー）
シエロ桜井 vs エステーラ下関
<1−1>

前半21分、シエロの中田がフリーキックを直接決め１−０。エステーラは後半24分に同点に追いつくが、それ以降攻撃の糸口をつかめずそのままタイムアップ。エステーラには痛恨の引き分けとなってしまった。

勝ったのは20年目部門を制した「シエロ桜井」！

EXHIBITION MATCH2「シエロ桜井」VS「メジェール杉並」
●サタマガカップ最強クラブが「サカつく2」開発チームのクラブに挑戦！

飛び込みついでに、「サカつく２」開発スタッフによる最強クラブ、メジェール杉並にも挑戦だ！　サタマガカップを勝利したシエロ桜井は、はたして開発チームのクラブを打ち破れるか!?

メジェール杉並（代表・セガ開発チーム）
ゾーンプレス・3ー5ー2B・ライン

ＧＫ	若林　源三
ＤＦ	都並　敏史
ＤＦ	マリウス
ＤＦ	愛田　文俊
ＭＦ	フレーベル
ＭＦ	ドゥンガ
ＭＦ	屋野　功
ＭＦ	ラモス　瑠偉
ＭＦ	中田　英寿
ＦＷ	永井　雄一郎
ＦＷ	日向　小次郎
キッカー…	ＦＫ・中田
ＣＫ・中田	ＰＫ・中田

（ホーム）　１戦目　（アウェー）
シエロ桜井 vs メジェール杉並
<1−0>

後半１分、中盤で激しくプレスをかけるシエロに、メジェールはあえなくボールを奪われる。シエロはそこから森島→ホンとつなぎ、最後にナシメントがシュート。その１点を最後まで守り抜いたシエロが勝利した。

（ホーム）　2戦目　（アウェー）
メジェール杉並 vs シエロ桜井
<0−2>

後半16分、シエロの屋野があげたクロスボールを中田がゴールにたたき込み、まず１点。後半終了間際には牧野が決め試合はそのまま終了。シエロは堅い守りに支えられ、相手にゴールを許すことなく勝利した。

「シエロ桜井」が開発チームのクラブを撃破！

決勝戦を振り返って　〜「サカつく2」開発スタッフによるコメント〜

コメンテーター

「サカつく2」開発スタッフ
大橋　修

10年目部門

注目すべき点は、やはりエステーラのファールの多さですね。１戦目でエステーラは、ＤＦのファールからミュートスに２点も献上しています。このような大会に参加する場合は、やはりファールを避けるため気性の荒くない選手を使うべきでしょう。決定力はエステーラのほうが高かったようですし、守備も安定していますから。攻められてはいるんですが確実に押さえていましたね。ミュートスのほうも決定力、ディフェンスともに弱いわけではないんですが、ちょっとだけエステーラのほうが上だったと……。そこが、僅差ながら決勝戦を制すことができたエステーラの勝因でしょうね。

20年目部門

シエロはゾーンプレスの発動率とボールの支配率が非常に高かったですね。対するサリーレはカウンターの戦術を採っているので、シエロからボールをガンガン奪わなくてはいけないんですが……あまり奪えませんでしたね。全体的に見て、カウンターの発動率が悪かったようです。シエロのカウンターは、もうひと伸びあると思いますよ。それからカウンターを採用するなら、もう少し守備の人数を増やしたほうが良いでしょうね。

セガ「サカつく2」開発チーム近況報告〜大橋編〜

前回の近況報告で「安くワールドカップを見にいく方法があったら教えてください」といいましたが、その必要がなくなりました。なんと会社の経費で、SOA（セガ・オブ・アメリカ）の開発ミーティングとあわせて、ワールドカップも視察できることになりました。チケットが手に入るか不安ですが（笑）。

自費で行く場合は、「奥さんの説得」という家庭内予選を勝ち抜かなきゃ（笑）。

優勝クラブ予想・レプリカユニフォーム当選者発表！

優勝クラブ予想の正解は、10年目部門が５−４でエステーラ、スーパープレイは２回。20年目部門は１−３でシエロ、スーパープレイは２回でした。正解者の中から抽選で右記の２名の方に、希望のサターン用ソフトをお送りします。また、レプリカユニフォームの当選者は、サタマガカップ参加者全員の中から抽選で決定させていただきました。当選おめでとうございます！

●10年目予想当選者
大阪府／坂井紀之様

●20年目予想当選者
埼玉県／石塚克彦様

●レプリカユニフォーム当選者
千葉県／佐藤慶太様

綴じ込み付録SPECIAL

最大攻略

シナリオ1～14までを完全制覇!
国家・人物相関図から
役立ちデータ集まで
充実の攻略16P

「ラングリッサーV」

騎士や魔法使い、有翼人種などをユニットとした正統派ファンタジー・シミュレーションRPG。5作目にあたる今回は完結編となり、"聖剣ラングリッサー"伝説についに終止符が打たれる。長きシリーズにより洗練されたシステム、そして感動のシナリオ。ファンならずとも1度は遊んでほしい逸品だ。

戦うために作られた人造兵=素体。剣に魔法に命を預け、戦士たちが戦場を駆け抜ける。名も無き兵士の血で朱に彩られた草原を。屍が無念の叫びをあげる荒野を。ついに発売された最後の聖剣伝説「ラングリッサーV」。新たな戦いを完全フォロー!

Λ-052(LAMBDA)

BRENDA

Σ-066(SIGMA)

CLARET

LANGRISSER V
THE END OF LEGEND

Ancient times, people had battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is knows as ...

●メサイヤ
●6月18日発売　●6,300円
●シミュレーションRPG

World Guidance 「ラングリッサーV」の世界

哀しき宿命を背負った人造兵の覚醒 それは、最後の聖剣伝説の始まりとなった…

前作の敵役にして強大なる魔力を誇る導師ギザロフ。その聖剣への飽くことなき野望が生み出した生体兵器が、本作の主人公となるシグマだ。かたわらには、目覚めの時よりシグマと行動を共にする同じ境遇の人造兵ラムダ。魔導研究所を出た2人は、己の存在意義を知るためギザロフの元を目指すのだが……。

前作の主人公ランディウスの活躍により、平和を取りもどしたレーゲンブルク連邦王国。だが、戦乱の芽はゆるやかに、息づき始めていた。各地の地方領主、魔族、光の使徒、さまざまな思惑と野望を巻き込み、今、伝説が幕を開ける。

旅先で出会う仲間ブレンダと敵兵士の戦闘シーン。ゲームの要となる部分だ。

ユニットを動かす戦略画面。どう作戦を立て、軍を展開させていくのか。主人公たちの命運はここで決まる。状況を冷静に分析して、慎重にゲームを進めていこう。

物語の間に挿入されるイベントシーン。場面によっては上下にスクロールし、美麗なキャラクターの魅力を存分に楽しめる。

ゲームを進める際の3つのポイント

気をつけるべき点はこの3つ。どれもゲームを進める上で欠かせない。とくに選択肢はヒロインたちの心情を考えよう。よりよいエンディングを迎えるために……。

1 戦術 戦闘もふくめた作戦展開。この進め方次第で、ゲームはグッと楽になる。

2 成長 クラスチェンジのこと。これにより作戦の立て方がガラリと変わってくる。

3 選択 物語中に時おり出てくる選択肢。エンディングに影響するらしいが……。

物語をより深く理解するために…

国家・人物相関図

3国同盟と連邦からの独立

レーゲンブルク連邦王国を形成するロシュフォール、レイノルズ、サザーランド。物語を進めていくと分かるのだが、実はこの3国、密かに連邦からの独立を考えており、その野望に向けて同盟を結んでいるらしいが……。

「IV」の主役たち

いずれも「IV」に登場したキャラクター。エミリーをのぞく3人はプレイヤーユニットとして大いに活躍を見せた。

ロシュフォール

レーゲンブルク連邦王国を構成する地方領の1つ。ギザロフの作った人造兵を狙って怒う研究所に襲撃する。

サザーランド

レーゲンブルク連邦王国を構成する地方領の1つ。前作の主人公の戦友ランフォードの父ランベルトが治めている。

レイノルズ

レーゲンブルク連邦王国を構成する地方領の1つ。ランベルトの親友ロックウェルが治めるが、最近、病床に伏せている。

カコンシス

レーゲンブルク連邦王国と不可侵条約を結んでいる。「IV」の主人公とも関係あるようだが……。

「V」の主役

今回の主人公としてプレイヤーが動かす5人。それぞれが異なる勢力の中に身を置き、複雑な関係を築き上げている。

「V」の主役たち

シグマと面識あるそぶりを見せるクラレット。何者かに命じられ、主人公たちに仲間として近づくブレンダ。主人公を始めとする主役の面々は、一癖も二癖もあるキャラクターばかり。物語を進めるに従い、どのように変化していくのだろうか？

Character Making 主人公誕生のすべて

謎の美女が紡ぎ出す問いかけが人造兵の能力(ちから)を形づくる

彼が愛情というものに出会ったときの反応を設定します。
どういたしましょう？

この謎めいた美女はギザロフの助手なのだろうか。質問に答えていくと、クラスチェンジ、能力値、修得スキルや魔法などが決定されていく仕組みだ。

最初に共通で出される質問の中で、主人公のクラスチェンジの表が決まってしまうのだ。

能力値が決まりゲームが始まるとそこにはラムダの姿が……。魔導研究所での目覚めだ。

ゲームを始めると、あなたはギザロフとなり、謎の美女からいくつかの質問を受ける。この答えにより、人造兵であるシグマ（名前は変更可能）の能力値が決定されるのだ。今回の記事では、思いどおりのキャラクターを作り出すため、質問とそれに対応する能力値の変化といくつかの形成例を載せてみた。あなたのキャラクターメイキングの際の参考にしてほしい。

まずは共通となる4つの設問を見ていこう

1 4つの金属の中から、3つを培養液に混ぜ合わせます。不要な物を選んでください。

金……ソードマスターの後ろに隠しクラス
銀……第1候補の後ろに隠しクラス
銅……第2候補の後ろに隠しクラス
鉄……第3候補の後ろに隠しクラス
※第3候補まで選んでいく

2 素体の成長要素を設計するため、精霊力の影響を決めます。まず最も強く影響させたい精霊を選んでください。（P108参照）

ノーム……地属性（騎兵タイプ）
ウンディーネ……水属性（水兵タイプ）
サラマンダー……火属性（魔術師タイプ）
シルフ……風属性（飛兵タイプ）
※選んだ金属に対応する隠しクラスが外される

3 守護星座を彫り込んだ宝石を使って、素体の能力を高めます。まず守護星座を決定してください。

磨羯宮（地）
守り＋2、D修正＋2、傭兵最大数−1

宝瓶宮（風）
強さ＋1、知力＋6、闇耐性＋7、傭兵最大数−1

双魚宮（水）
知力＋2、MP＋2、特定PCの能力変更

白羊宮（火）
強さ＋1、判断＋3、守り−1

金牛宮（地）
D修正＋1、炎耐性＋3、冷耐性＋3、地耐性＋3、風耐性＋3、雷耐性＋3、聖耐性＋3、物耐性＋3、知力−4

双児宮（火）
知力＋7、最大MP＋4、各魔法耐性−3

巨蟹宮（水）
傭兵最大数＋1、M修正＋4、守り−1

獅子宮（火）
強さ＋1、守り＋1、A修正＋1、知力−3

処女宮（地）
D修正＋1、炎耐性＋4、冷耐性＋4、地耐性＋4、風耐性＋4、雷耐性＋4、聖耐性＋4、闇耐性＋4、物耐性＋4、A修正−1

天秤宮（風）
M修正＋3、傭兵最大数＋1、知力−4

天蠍宮（水）
強さ＋2、守り＋2、知力＋4、D修正−1

人馬宮（火）
MV＋2、強さ＋1、守り＋1、各魔法耐性−6

4 次に宝石を決めてください。

オニックス（磨羯宮＆宝瓶宮）
魔法取得（ホーリーブレイズ）
特定PCの友好度変更

アメジスト（双魚宮＆人馬宮）
特定PCの友好度変更

ルビー（白羊宮＆天蠍宮＆獅子宮）
スキル取得（リジェネレート）、炎耐性−8、冷耐性−8、地耐性−8、風耐性−8、雷耐性−8、聖耐性−8、闇耐性−8、物耐性−8、M修正−8

エメラルド（金牛宮＆天秤宮）
後の設問の応答により能力上昇

トパーズ（双児宮＆獅子宮＆処女宮）
スキル取得（リジェネレート）、強さ−2、守り−2

※守護星座に対応した宝石を選んだ場合、能力値がランダムで上昇

アクアマリン（巨蟹宮）
冷耐性＋15、特定PCの友好度変更

オブシディアン（磨羯宮＆宝瓶宮）
スキル取得（判断上昇）、スキル取得（クリティカル）、強さ＋1

スギライト（双魚宮＆人馬宮）
魔法取得・成長後（テレポート）

ガーネット（白羊宮＆天蠍宮）
特定PCの能力がランダムで上昇

マラカイト（金牛宮＆天秤宮）
スキル取得（解毒能力）

アゲート（双児宮＆処女宮）
闇耐性＋15、スキル取得（クリティカル）

サファイア（巨蟹宮）
傭兵取得・成長後（アークエンジェルP）
聖耐性＋5

最初の設問でクラスチェンジが決定される

ラムダのクラスチェンジは他のキャラと違い説明書に載っていない。これは、最初のキャラクターメイキングの時、質問の答え方により変化するためだ。クラスチェンジに関連するのは共通設問の1と2。くわしくはP108に掲載されている“クラスチェンジについて”の項目を参考にすること。

上記以外の設問について

？ 各動物の持つ能力を、素体の戦闘パターンにプログラムします。以下の中から1つを選択してください。

虎……強さ＋4、守り＋2、A修正−1、D修正−1
狼……強さ−1、守り−1、A修正＋2、行動消費修正＋2
馬……MV＋2、MV修正＋2
鷹……攻撃修正＋2、MV＋2

？ 素体が大きな壁にあたり絶望したとき、その救いとなるものは何でしょうか？

不断の意志……知力＋2、各耐性＋2、MV修正＋2
恋人や親友……後の設問の応答により能力上昇
時の流れ………所持金＋77
神の奇跡………聖耐性＋15、スキル取得（クリティカル）、アイテム取得（クロス）、所持金＋7

？ 力についての定義をおっしゃってください

聡明な頭脳……知力＋5、最大MP＋3
高い戦闘能力…A修正＋1、D修正＋1
強い精神力……各耐性＋5
人の能力を発揮させる指導力……後の設問の応答により能力上昇

パターンA

指揮官自身の強さを重視したキャラクター。（以下、回答例）磨羯宮＆オブシディアン→力強さ→強い精神力→素体の意志……→神になるため→攻撃欲求→たとえ味方が……→防御戦術

パターンB

指揮能力を重視したキャラクター。（以下、回答例）天秤宮＆アメジスト→力強さ→高い戦闘能力→狼→情報戦→少数精鋭→任務遂行よりも人命を優先する→攻略戦術

パターンC

魔法能力を重視したキャラクター。（以下、回答例）双児宮＆トパーズ→力強さ→聡明な頭脳→失われた知識→平和をもたらすため→時間をかけても……→たとえ味方が……→魔術

Scenario 1 覚醒

勝利条件：シグマとラムダが研究所脱出・敵の全滅

敗北条件：シグマ、およびラムダの死亡

STORY

永き眠りより覚醒をはたしたシグマとラムダ。ここはギザロフの魔導研究所。2人はとある目的のため製造された人造兵器だった。だがマスターの姿はなく、とまどう2人に突然、警報の音が聞こえてくる。2人はわけもわからぬまま、研究所を飛び出すのだが……。

敵・味方ともに傭兵は使えず、指揮官のみで戦うステージ。③と④にいるレインフォルスとアイゼルは、強すぎて戦える相手ではないので無視すること。①、②の地点から左上にある出口をひたすら目指そう。⑥のファイターはシグマとラムダの共同攻撃で撃破。ただし、追いすがってくる⑤のファイターは、戦っているとアイゼルが追いついてくる恐れがあるので十分に注意すること。レインフォルスは4ターン目に登場する⑦のオメガに向かって行くので安心してよい。

ラムダがファイアーで攻撃、シグマでとどめというのが⑥撃破の理想パターン。4ターン目に登場するオメガには、こちらが逃げ切るため、レインフォルスの的になってもらおう。ちなみにアイゼルはこちらを追ってくる。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	ラムダ			
2	PC	シグマ			
3	敵	レインフォルス (ソードマスター)	歩兵		
4	敵	アイゼル (バトルマスター)	歩兵		
5	敵	ファイター	歩兵		
6	敵	ファイター	歩兵		
7	NPC	オメガ (レンジャー)	野伏	4ターン目に出現	

Scenario2 追撃

勝利条件：シグマとラムダが西へ脱出・アイゼルの撃破

敗北条件：シグマ、およびラムダの死亡

STORY

レインフォルス襲撃を切り抜けて、魔導研究所を脱出したシグマとラムダ。2人は、自分たちの存在理由を知るため、創造主であるギザロフの元へと向かう。自分は何のために作られたのか……？　しかし、2人の前にまたしても先の襲撃者が姿を現した。

7ターン目あるいは④と⑤が撃破された時点で出現するウィラーとセレナ。頼もしい味方だ。

傭兵が使えるものの前マップ同様、主人公の出現位置は①、②で固定。ルートは基本的にそのまま西進。シグマは⑤を、ラムダは④を相手にする。接近戦にやや不安があるなら、ラムダの魔法を使ってダラダラ粘るのも手だ。7ターンが経過した時点で⑥、⑦に頼もしい援軍が出現する。③のアイゼルを撃破したいなら、この軍の力を借りよう。オートで敵を勝手に倒していってくれるだろう。

アイテム

名称	価格
ナイフ	30GP
ローブ	50GP

隠しアイテム&イベント

1

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	敵	アイゼル (バトルマスター) *1	歩兵	グレナディーア *2	歩兵
4	敵	ファイター *1	歩兵	ソルジャー *2	歩兵
5	敵	ファイター *1	歩兵	ソルジャー *2	歩兵
6	NPC	ウィラー (マーシャル) *1	歩兵	ファランクス *2	槍兵
7	NPC	セレナ (ナイトマスター) *1	騎兵	ドラグーン *2	騎兵
		※NPC出現条件〜アイゼルと戦闘、アイゼルの部下1，2を撃破、7ターン目、味方が川を渡るかのいずれかで出現			

Scenario 3 攻撃

勝利条件： ゴルドリーの撃破

敗北条件： アルフレッドの死亡・シグマの死亡

STORY

突如として姿を現した2人。ウィラーとセレナの助けによって、アイゼルの追撃を振り切ったシグマとラムダ。再びギザロフの元へと向かう途中、クノックスの町でカコンシス軍にからまれる少女を目にする。少女たちを助けるため、2人はギザロフの敵でもあるカコンシス軍に戦いを挑む。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	敵	ゴルドリー（ナイト）	騎兵	ランサー＊3	騎兵
4	敵	ファイター	歩兵	ソルジャー＊2	歩兵
5	敵	ファイター	歩兵	パイク＊2	槍兵
6	NPC	アルフレッド（ファイター）	歩兵	パイク＊4	槍兵
7	NPC	クラレット（ペガサスナイト）	飛兵	ヒポグリフ＊4	飛兵

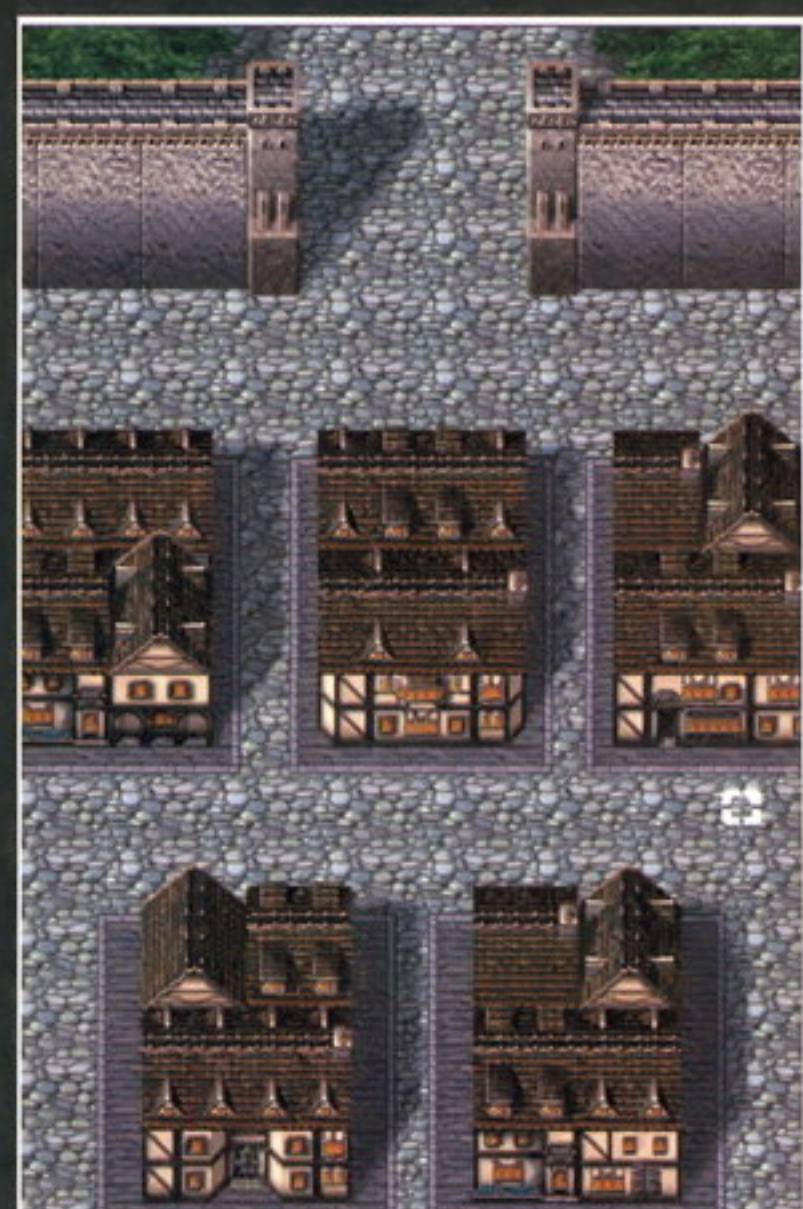
シグマは①、ラムダは②に配置するのがベストと思われる。シグマはそのまま北上して③を追尾、ラムダは東進して④を攻める。クラレットはイベントにより逃走してしまうので無視してよい。問題はアルフレッドだが、彼は⑥から東へと回り、やぐらの東の森へ到達した時点で仲間となる。このあとは自分で動かしながらサクの中へ移動、追ってくる③のゴルドリーを迎撃しよう。なお、シグマの移動が速すぎると、ゴルドリーが進路を変えて狙ってくることもあるので要注意。

アイテム

名称	価格
ナイフ	30GP
スタッフ	150GP
ローブ	50GP

隠しアイテム&イベント

1

騎馬ユニットはサクの中に入ることができない。ファイターのアルフレッドはサクの内、傭兵のパイクは外に出して戦えば安全。

Scenario 4 突破

勝利条件： 20ターン以内にウィラーを倒し、北門へ・20ターン以内に敵の全滅

敗北条件： シグマの死亡・ウィラー脱出・ターンオーバー

③には必ずパイクを雇ったアルフレッドを配置。ターン開始後、⑥のウィラーが北門へと向かって移動を開始するのでこれを追撃。⑦のナイト部隊はパイクをぶつけて速やかに撃破する。④、⑤のゴルドリー部隊はウィラーに合わせるように北上してくるが、⑨や⑪の市民にはばまれて思うように移動できない。そのスキに体勢を整え、噴水のあたりでシグマ、アルフレッドを使って倒してしまおう。時間差攻撃がカギだ。

STORY

ゴルドリーにからまれていた少年アルフレッドを仲間に加えたシグマたち。先を急ぐためクノックスの町を足早に抜けようとすると、再びゴルドリーが手下を連れ追撃してくる。町中にたまたま駐留していたカコンシス軍総督の姿。一行は安全を確保するため、総督の襲撃を決意するのだった。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	アルフレッド			
4	敵	ファイター	歩兵	ソルジャー＊2	歩兵
5	敵	ゴルドリー（ナイト）	騎兵	ランサー＊2	騎兵
6	敵	ウィラー（マーシャル）	歩兵	パイク＊1	槍兵
7	敵	護衛兵（ナイト）	騎兵	ランサー＊2	騎兵
8	敵増援	ファイター	歩兵	パイク＊2	槍兵
		※ゴルドリーの攻撃、または5ターン目に出現			
9	NPC	町人1	歩兵	シビリアン＊4	歩兵
10	NPC	町人2	歩兵	シビリアン＊4	歩兵
11	NPC	町人3	歩兵	シビリアン＊4	歩兵

隠しアイテム&イベント

1

アイテム

名称	価格
ナイフ	30GP
グラディウス	200GP
手斧	160GP
スタッフ	150GP
布の服	40GP
ローブ	50GP

ウィラーを追撃するにもこのナイトが邪魔になってしまう。アルフレッドで撃破したら、追撃役をラムダに切り替えて追いかけていこう。

Scenario 5 僻村

勝利条件：敵の全滅

敗北条件：シグマの死亡

STORY

ウィラー提督撃破のスキを突いて、クノックスの町より脱出を果たすシグマたち。さらに旅を進めていると、とある僻村で、またもやレインフォルスの部下アイゼルの襲撃を受ける。さらにはカコンシス軍をクビになったアイゼルが背後から迫っていた。

隠しアイテム&イベント

1

アイテム

名称	価格
グラディウス	200GP
手斧	160GP
こん棒	150GP
スタッフ	150GP
ローブ	50GP
レッグガーター	40GP

ブレンダはこちらのユニットが1つでも撃破されると出現してしまう。⑦や⑧のパイク部隊が残っていると、アイゼルを倒すのに障害となってしまうので注意。シグマとラムダで倒しておこう。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	アルフレッド			
4	敵	ゴルドリー(ナイト)	騎兵	ランサー*3	騎兵
5	敵	ナイト	騎兵	ランサー*2	騎兵
6	敵	アイゼル(バトルマスター)	歩兵	ソルジャー*2	歩兵
7	敵	ファイター	歩兵	パイク*3	槍兵
8	敵	ファイター	歩兵	パイク*3	槍兵
9	NPC	ブレンダ(ナイト)		ヘビーランサー*4	重騎兵
10	NPC	女傭兵1(ナイト)		ヘビーランサー*2	重騎兵
11	NPC	女傭兵2(ナイト)		ヘビーランサー*2	重騎兵

※NPC出現条件〜PCの部隊が一部隊でも撃破されると出現

③にパイクを配置し、④、⑤のゴルドリー部隊を撃破。アイゼルの部隊については、ブレンダが登場するまでに⑦、⑧のパイク部隊をどれほど倒せるかがカギとなる。体勢を整え、1ターンで6部隊くらい倒すこと。アイゼルと接触すると、すぐにブレンダの出現条件を満たしてしまうだろう。

Scenario 6 疑惑

勝利条件：アルヴィンスの撃破

敗北条件：アルフレッド、およびシグマの死亡

STORY

ついにギザロフの元へとたどり着いたシグマとラムダ。ギザロフから新たなる任務、"賢者の水晶奪回"を言い渡された2人は、女傭兵ブレンダを仲間に加え、魔族の砦へと向かう。その途中、つい先刻別れたばかりのアルフレッドが実の兄に追われている姿を目撃する。

⑧のナイト部隊に対抗できるのはブレンダだけなので③に配置。機動力を生かして先行させ、シグマとラムダはそれを追いかける。ブレンダは⑧を倒したら、⑦のパイクの脇をすりぬけ砦に近づく。一定距離まで行けばアルフレッドが再び仲間になるので、すぐに下へ逃がそう。その後、南下してくる⑤、④といったユニットを砦の下出口あたりで迎撃。東から回り込んでくる⑨はアルフレッドを回して対抗しよう。

アイテム

名称	価格
グラディウス	200GP
マインゴーシュ	350GP
手斧	160GP
こん棒	150GP
ランス	1100GP
スタッフ	150GP
ローブ	50GP
レッグガーター	40GP
クロス	200GP

隠しアイテム&イベント

1

アルフレッドはこちらのユニットが一定距離に近づくと、再び自分で操作できるようになる。④や⑤に叩かれる前にNPC→PCにしたいものだ。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	敵	ファイター	歩兵	ソルジャー*3	
5	敵	アルヴィンス(グラディエイター)	歩兵	ソルジャー*4	歩兵
6	敵	ファイター	歩兵	パイク*3	槍兵
7	敵	ファイター	歩兵	パイク*2	槍兵
8	敵	ナイト	騎兵	ランサー*2	騎兵
9	敵	ナイト	騎兵	ランサー*2	騎兵
10	NPC	アルフレッド(ファイター)	歩兵	パイク*4	槍兵

Scenario 7 妨害

勝利条件： アイゼルの撃破

敗北条件： シグマの死亡

STORY

魔族の本拠地に賢者の水晶があるとの情報を得て、現地に向かうシグマたち。しかし、すでにカコンシス軍に奪われたあとであることを知る。すぐにでも追いかけて奪い返そうとするシグマたちの前に、彼らをつけ狙うロシュフォールの将軍アイゼルが立ちはだかる。

洞窟内ではアイゼルの罠により1ターン毎にユニットが1部隊減ってしまうので、スタート直後は各部隊を出口に向かわせる。出口付近でいったん再編成をかけ、部隊を回復させるようにしよう。⑦のパイクに対してはシグマのソルジャーとラムダの魔法で倒す。その後はラムダは⑧の部隊、ブレンダは⑨の部隊に攻撃、アルフレッドは南から上がってくる⑥の騎兵をパイクで迎え打つ。ラムダは⑦の地点に移動し、各部隊を魔法でサポートしよう。

出口で部隊を再編成し、敵を攻める準備をしよう。もし、ヒールを使えるキャラがいるなら、全部隊まとめて回復させよう。

アイテム

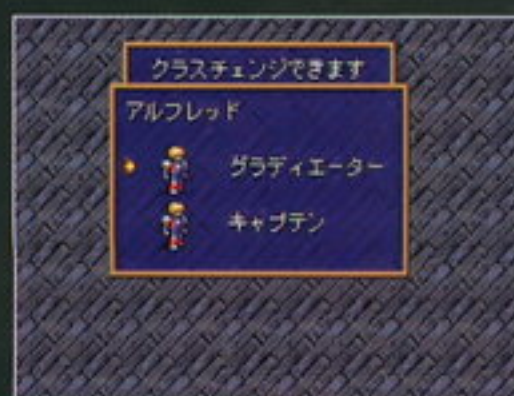
名称	価格
グラディウス	200GP
マインゴーシュ	350GP
ワンド	800GP
スタッフ	150GP
ローブ	50GP
レッグガーター	40GP
クロス	200GP

隠しアイテム&イベント

2

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	敵	アイゼル(バトルマスター)	歩兵	ソルジャー＊2	歩兵
6	敵	ナイト	騎兵	ランサー＊2	歩兵
7	敵	ファイター	歩兵	パイク＊2	槍兵
8	敵	ウォーロック	魔術師	エルフ＊2	弓兵
9	敵	ヒーラー	神官戦士	エルフ＊2	弓兵

クラスチェンジのポイント

順調に敵を倒していれば、このシナリオあたりからクラスチェンジできるユニットが出てくるだろう。どのクラスにチェンジするかで各シナリオの難易度は変化するといっても過言ではない。筆者としてはシグマを騎兵に、残りのメンバーは現在のクラスの系統を極めさせるのことをお薦めする。もしシグマがドラゴンナイト系にチェンジできるのならそちらでもよい。バランスよい部隊を。

マニュアルなどを参考にして、じっくりと考えよう。

アイゼルを狙って一点突破！

速攻でクリアするなら、⑤のアイゼルを倒そう。⑦の部隊を撃破したら、他の部隊には目もくれずブレンダの騎馬でアイゼルに向かう。他の部隊は自らの傭兵を盾、もしくはおとりとしてブレンダに攻撃が行かないようにサポートする。

アイゼルの前で一度集結し、次のターンで一気に攻めよう。

Scenario Tactics シナリオ攻略(8〜9)

Scenario 8 残照

勝利条件： 敵の全滅・仲間全員が吊り橋を渡る

敗北条件： シグマの死亡

STORY

アイゼルを退け、カコンシス軍を追うシグマたちにギザロフが倒されたとの情報が入る。マスターと共に目的を失ったシグマとラムダ。ギザロフの研究、そして賢者の水晶と二振りの剣……。数々の疑問を解くために一行はギザロフの研究所へ向かう。

まずシグマのソルジャーで⑦の部隊を、ブレンダのランサーで⑧の部隊を攻撃。②に配置したラムダはブレンダを魔法で援護しながら南下する。④のアルフレッドはパイク部隊にして南下、⑨のナイトに対抗させるべく進軍させる。シグマとブレンダも敵を撃破したら、すぐに南下を始める。シグマは川を渡った後に南西へ向かい森の中で⑥の部隊を迎撃してもよい。3部隊以上撃破するとエミリーが登場してしまうので、なるべく橋の近くで敵を撃破しよう。

騎兵対騎兵では有利不利はない。アタックなどの補助魔法でサポートするのも一つの手だ。

⑤⑥⑨の敵部隊の撃破は、エミリーの脅威をかわすためになるべく吊り橋の近くで行おう。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	敵	ファイター	歩兵	パイク＊4	槍兵
6	敵	ファイター	歩兵	ソルジャー＊3	兵士
7	敵	ファイター	歩兵	パイク＊3	槍兵
8	敵	ナイト	騎兵	ランサー＊3	騎兵
9	敵	ナイト	騎兵	ランサー＊3	騎兵
10	敵増援	エミリー(ナイトマスター)	騎兵	ドラグーン＊4	騎兵
	敵増援出現条件〜敵3部隊を撃破すると登場				

アイテム

名称	価格
グラディウス	200GP
マインゴーシュ	350GP
ワンド	800GP
スタッフ	150GP
ハードレザー	450GP
ローブ	50GP
レッグガーター	40GP
クロス	200GP

エミリーを倒すことは可能?

はっきり言って、この時点のシグマたちでは倒すことは無理。エミリーはナイトマスターで、その傭兵もドラグーンと、ここまで登場した騎兵より2、3ランク上だ。試しに相性で勝っているからといってパイクを近づけてみようものなら、見事に返り討ちにあうはず。触らぬ神にたたりなし、というわけではないが、逃げたほうがいいだろう。倒してもアイテムは手に入らない。

実はエミリーと戦うチャンスはこのシナリオだけ!

傭兵の属性は絶対ではない

戦いの基本である「3すくみの法則」。この相性通りに戦っていけば大抵勝っていけるのだが、3すくみを駆使してもまれに大敗することがある。それは絶対的なレベル差のある敵と戦った場合だ。もしそんな敵と戦うことになったら、敵傭兵の一部隊を切り崩して司令官を集中攻撃しよう。時には逃げるのも戦術の1つだ。

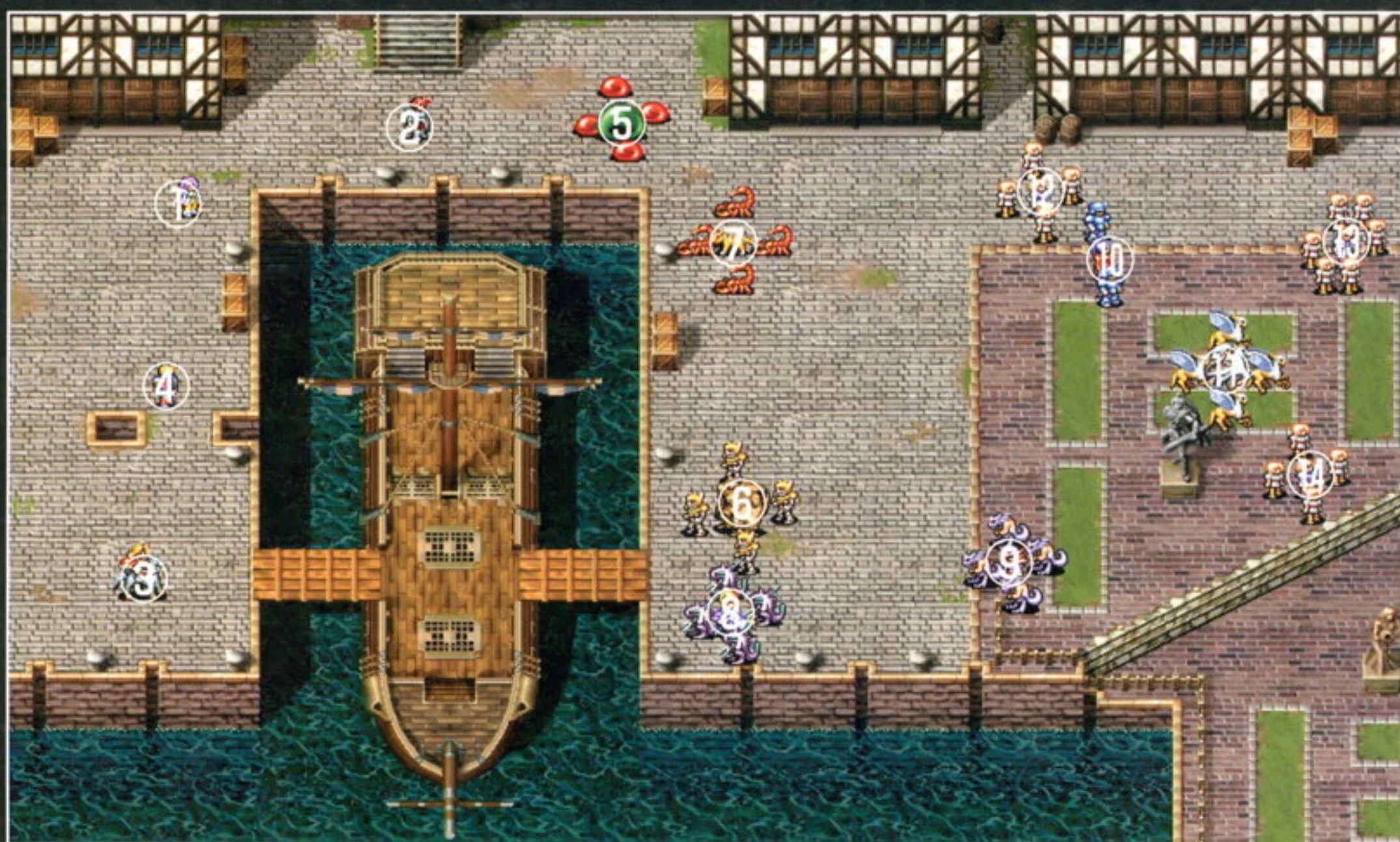
特殊なイベントキャラは倒せないことが多い。

Scenario 9 異変

勝利条件：敵の全滅

敗北条件：シグマの死亡・市民の全滅・またはジェシカ、クラレットの死亡

STORY

カコンシス軍の追手を振りきって魔導研究所にたどり着き、その研究内容の一部を知ったシグマたち。すべての鍵を握るラングリッサーを持った魔術師、ジェシカを追うため港町を目指す。彼らがそこで見たものは、魔族に襲われる市民の姿だった。

⑤の部隊を全滅させて経験値を稼ぐか、ゲルギャザーを速攻で倒して市民を助けるか。ジェシカの部隊はあまり市民を守らないので、期待しないように。

市民を全滅させなければよいので、ここのクリアはかなり楽。市民1は大抵全滅してしまうので、いっそのこと無視してしまってもかまわない。市民3はクラレットが守ってくれるので任せてしまう。また、ジェシカがやられることもないので、放っておいてかまわないだろう。

ラムダとシグマは上回りで⑤と⑦の部隊を撃破。⑤のゲルギャザー隊は魔法に弱いので、ラムダを魔法で援護させよう。アルフレッドとブレンダは船の上を進軍させて、⑥のストーンゴーレムと⑧のスキュラを倒す。ストーンゴーレム隊は槍兵属性なので、アルフレッドのソルジャーで戦おう。

アイテム

名称	価格
マインゴーシュ	350GP
クリス	650GP
ロングソード	750GP
ワンド	800GP
ハードレザー	450GP
グリーブ	400GP
ネックレス	650GP

船の上では⑧のスキュラ、⑥のストーンゴーレムの順で攻めてくる。スキュラの部隊をブレンダで倒したあとには、アルフレッドと入れ替わってストーンゴーレムの部隊を撃破しよう。

市民を全員救出して、アイテムを入手せよ！

まず、上のマップでいう①にラムダ、②にシグマを配置。シグマはケンタウロスの雇えるシルバーナイトであることが条件だ。スタート同時にラムダは東へ進軍、シグマは⑤のゲルギャザーをケンタウロスで攻撃。2ターン以内の撃破を目指す。ラムダはシグマをサポートしつつ、東へ向かい⑦のキラータイガーを魔法の射程距離内に収めるようになるまで近づく。そこから魔法攻撃を繰り返し、市民1に攻撃をさせないようにする。その間にシグマがキラータイガーに接近、撃破しよう。市民1を守りきればシナリオクリア後にミラージュローブが入手できる。この作戦は、ジェシカとキラータイガーの行動次第なので、何とも言えない。また、入手できる経験値が減ってしまうのが欠点。

⑦のキラータイガーは特殊騎兵なので、できれば槍兵でいきたいが行軍スピードを考えるとやはり騎馬部隊が最適。あとはがんばって市民がやられないように祈るしかない。

見事、市民を守りきってミラージュローブをゲット！　この時点でのラムダの防具としては目を見張る効力があるが、この苦労に見合うかどうかと言われると疑問が残る。

隠しアイテム&イベント

1

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	敵	ゲルギャザー	ゲル	ゲル＊4	ゲル
6	敵	ストーンゴーレム	槍兵	ボーンゴーレム＊4	槍兵
7	敵	キラータイガー	特殊騎兵	スコーピオン＊4	特殊騎兵
8	敵	スキュラ	水上兵	ダークマーマン＊4	水上兵
9	敵	ダークファイター	歩兵	ウルフマン＊4	歩兵
10	NPC	ジェシカ（サモナー）	召喚術士	ソルジャー＊2	歩兵
11	NPC	クラレット（ペガサスナイト）	飛兵	ヒポグリフ＊4	飛兵
12	NPC	市民1（女）	歩兵	シビリアン＊4	歩兵
13	NPC	市民2（男）	歩兵	シビリアン＊4	歩兵
14	NPC	市民3（女）	歩兵	シビリアン＊4	歩兵

Scenario10 容疑

勝利条件：敵の全滅（クェイド出現後、「クェイド撃破」に変更）

敗北条件：シグマの死亡・ジェシカ、またはクラレットの死亡

STORY

ラムダの兄を名乗りジェシカを追う戦士、マクレーンと共にエルサリア大陸に渡ってきたシグマたち。二手に分かれジェシカとラングリッサーを探し始めるシグマたち。そしてある村で、多くの兵に囲まれたジェシカとクラレットを発見した。

シグマはランサーとケンタウロスを率いそのまま北上して⑦の騎馬隊を、アルフレッドのパイク隊は東へ向かい⑧の騎馬隊を撃破しに行く。ラムダとブレンダは中央の通路を道なりに北上する。NPCであるジェシカとクラレットは西の通路からの脱出を指示しよう。そうすれば、2人のあとを追う⑤と⑥の部隊を中央の通路から魔法で攻撃することができる。その間にブレンダは中央の通路を抜けてしまおう。

⑧の騎馬隊を倒したアルフレッドはそのまま北上、⑦の騎馬隊を倒したシグマは東へ向かいNPCを追う敵部隊をせん滅させる。ここの戦闘で、トータル3部隊を撃破することになるはずだ。通路の幅が狭いので、部隊の移動に注意を払おう。

ペガサスナイトのクラレットと違い足の遅いジェシカ。なるべく早く脱出させたい。

勝利条件：クエイド出現後「クエイド侯爵の撃破」に変更

10ターン目、もしくは3部隊の撃破でクェイド侯爵が登場するが、1部隊のみなのであまり怖くはない。クェイド侯爵の部隊は騎馬隊なので、北上させたアルフレッドのパイク隊で攻撃を仕掛けよう。サポートの必要性を感じるのならば、ブレンダの騎馬隊を向かわせるかラムダの魔法で攻撃させよう。

増援出現の条件を満たしそうになったら、部隊を出現位置の周りに配置させよう。

脱出ルートを2つに分けた場合は？

NPCの脱出ルートを2つに分ける場合は、ジェシカを西に、クラレットを南に進むよう指示を出す。この場合もシグマたちの行動は上記の攻略と変わりはない。ラムダのみ若干変化し、⑤と⑥の部隊の司令官に積極的に魔法をかけ、進軍を遅らせること。また、敵の増援であるクェイド侯爵の出現地点にアルフレッドが間に合わないこともある。

NPCはあまり戦ってくれないので、戦力として考えないほうがよい。本来なら味方の兵力の分散は控えるべきなのだが、敵もあまり強くないためこのシナリオでは問題ない。

アイテム

名称	価格
クリス	650GP
ロングソード	750GP
フレイル	750GP
ランス	1100GP
ワンド	800GP
ハードレザー	450GP
グリーブ	400GP

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	敵	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊4	歩兵
6	敵	グラディエイター	歩兵	パイク＊4	槍兵
7	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー＊4	騎兵
8	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー＊4	騎兵
9	NPC	ジェシカ（サモナー）	召喚術士	ソルジャー＊4	歩兵
10	NPC	クラレット（ペガサスナイト）	飛兵	ヒポグリフ＊4	飛兵
11	敵増援	クェイド（ブレイブナイト）	騎兵	ランサー＊4	騎兵

※敵増援条件〜敵3部隊を撃破するか、10ターン後に出現

隠しアイテム&イベント

1

Scenario11 狩猟

勝利条件：敵の全滅（クェイド出現後、「クェイド侯爵の撃破」に変更）

敗北条件：村人の全滅・シグマの死亡

STORY

カルザス皇帝を殺害した犯人として追われることになったシグマとクラレット。帝国を取り戻そうとするクラレットは、サルラスのレナード公爵に助力を求める。サルラスへ向かうシグマたちの前に、帝国から逃げまどう村人たちが助けを求めて現れる。

ここでは困難なほうである「砦を通過させる」の攻略を説明していこう。まずクラレット（スカイアーチャーかヒポグリフ）の飛兵を使って橋を架け、シグマ（ランサーかケンタウロス）、ブレンダ（シグマと同じ）、アルフレッド（パイク）の部隊を先に進ませる。ラムダは橋の上から砦にいる⑦か⑧の弓兵を魔法で攻撃させよう。ウォーロックは魔法耐性が高いので、狙わないほうがよい。砦を通過したら、アルフレッドとクラレットで砦にいる敵部隊を倒しに行く。その間にシグマとブレンダは村人たちを帝国兵から守り、ラムダは砦への侵入を開始しよう。この頃に出現する⑩の増援部隊は、ラムダとクラレットで十分だ。村人を追ってくる⑧と⑨の部隊は、ケンタウロスで遠距離から撃破。パイクにはくれぐれも注意すること。

砦にあるスイッチは傭兵でも押せるので、クラレットのスカイアーチャーなどを使って押すようにしよう。他の部隊は橋が架かると同時に砦に攻め込めるように待機しておこう。

アルフレッドが砦を攻める時には、他のユニットの弓兵にサポートさせる。パイク部隊は対クェイドに温存させること。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	ウォーロック	魔術師	エルフ＊2	弓兵
7	敵	ウォーロック	魔術師	エルフ＊2	弓兵
8	敵	グラディエイター	歩兵	パイク＊3	槍兵
9	敵	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊3	歩兵
10	敵増援	ホークロード	飛兵	ヒポグリフ＊3	飛兵
	※敵増援条件～市民がマップ左半分に侵入、または8ターン目に出現				
11	敵増援	クェイド（ブレイブナイト）	騎兵	ランサー＊3	騎兵
12	敵増援	ホークロード	飛兵	ヒポグリフ＊4	飛兵
	※敵増援条件～最初の増援から3ターン後、村人全員脱出、徴税官1～3と守備隊1～2の全滅、10ターン目のいずれかで出現				
13	NPC	村人1（男）	歩兵	シビリアン＊4	歩兵
14	NPC	村人2（男）	歩兵	シビリアン＊4	歩兵
15	NPC	村人3（女）	歩兵	シビリアン＊3	歩兵

勝利条件：クェイド出現後「クェイド侯爵の撃破」に変更

10ターン目か敵をすべて撃破すると登場するクェイド侯爵。今回は2部隊登場するが、どちらもあまり強くはない。クェイド侯爵は今回も騎兵なので、東の橋にアルフレッドのパイク部隊を展開させ、相手が近づいてきたらすべて撃破してしまおう。⑫のホークロードの部隊は堀を飛び越え一直線に向かってくるので、シグマとブレンダはアルフレッドを守りつつ砦の中央におびき寄せ、一気に叩いてしまおう。

大言を吐くクェイド侯爵。でも、弱い犬ほどよく吠えるって感じのキャラだ。

クェイド侯爵も⑫の増援部隊もあまり強くはない。せっかくだから、経験値稼ぎに使わせてもらおう。先にクェイド侯爵を倒してしまうと1部隊分の経験値がもったいないので、勢い余って侯爵を倒さないように。

上まわりルートの場合

初期段階では敵に騎兵がいないため、こちらのルートのほうが楽である。シグマたちの部隊を北上させ、そのまま東へ向かわせて村人を追う帝国兵を迎撃させる。この時、砦にいる⑦の部隊をクラレットで倒しておく。また、⑩の増援を迎え撃つために1部隊を出現位置の近くに待機させておこう。クェイド侯爵は道にパイクを配置して迎撃する。

砦の橋ほどではないが、あまり広い場所とはいえないので、村人が逃げやすいように道を空けておこう。シグマとブレンダは道の上下を通って、迫る帝国兵を足止めするのだ。

隠しアイテム&イベント

1

アイテム

名称	価格
クリス	650GP
ロングソード	750GP
フレイル	750GP
ランス	1100GP
ワンド	800GP
ハードレザー	450GP
グリーブ	400GP
ネックレス	650GP
精霊石の指輪	800GP

Scenario12 強要

勝利条件：敵の全滅

敗北条件：シグマの死亡

STORY

他力本願であることをレナード公爵に指摘され、協力を拒まれたクラレット。そんな中、シグマは同じ実験体であったオメガと出会う。オメガに過去を語られ、真実を知るシグマ。やはり、この俺が皇帝を殺したのか…？　悩むシグマの前で帝国の搾取が行われていた。

まず、シグマは橋を渡らせて敵の頭に回り込ませる。クラレットもほぼ同様に、マップ中央を飛ばせて南東を目指させる。ブレンダは⑦の部隊を、アルフレッドはソルジャー部隊を編成して⑥のパイク部隊と衝突させる。ラムダは魔法でブレンダとアルフレッドを援護しつつ、南下していこう。

⑥と⑦の部隊を撃破したら、残る敵を追撃。先に南東へ向かったシグマとクラレットに敵部隊を足止めさせ、挟撃しよう。シグマは敵兵に混じっているパイクに注意すること。シグマの部隊はケンタウロスとそれを守るランサーの混成部隊、クラレットはスカイアーチャーのみでよい。トランスポーターは弱く経験値の稼ぎに最適なので、レベルの低いキャラを優先して敵を倒させよう。

敵に囲まれるようにしている町人たち。だが彼らは敵の攻撃目標に入っていないので、無視してしまってかまわない。

敵兵は東の橋から脱出を試みるので、その手前の橋で傭兵を展開し、行く手を阻もう。先に弓兵でパイクを倒しておきたい。

隠しアイテム&イベント

2

アイテム

名称	価格
ロングソード	750ＧＰ
グレートソード	1000ＧＰ
フレイル	750ＧＰ
ランス	1100ＧＰ
ワンド	800ＧＰ
チェインメイル	1000ＧＰ
ハードレザー	450ＧＰ
グリーブ	400ＧＰ
ネックレス	650ＧＰ
精霊石の指輪	800ＧＰ

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	グラディエイター	歩兵	パイク＊5	槍兵
7	敵	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊5	歩兵
8	敵	シルバーナイト	騎兵	ヘビーランサー＊2 トランスポーター＊4	騎兵 輸送兵
9	敵	グラディエイター	歩兵	パイク＊2 トランスポーター＊4	槍兵 輸送兵
10	敵	シルバーナイト	騎兵	ヘビーランサー＊2 トランスポーター＊4	騎兵 輸送兵
11	敵	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊2 トランスポーター＊4	歩兵 輸送兵
12	NPC	町長（ファイター）	歩兵	シビリアン＊4	歩兵
13	NPC	町人1（女）	歩兵	シビリアン＊3	歩兵

傭兵混在スキルの使い方

『Ｖ』より新しく追加されたスキル「傭兵混在」は、使いこなせば戦闘が数倍楽になる。そのポイントをレクチャーしていこう。

大事な点は傭兵の移動力。いくら強力な部隊とはいえ、行軍速度に差がありすぎると使いものにならない。なるべく移動距離が同じ傭兵を混在させよう。もう１つ大事な点は、互いの弱点をフォローできるような組み合わせにすること。直接攻撃に弱い弓兵を他の傭兵で守れば、一方的に攻撃を仕掛けることも可能になるのだ。

例：良い組み合せ

ランサーでケンタウロスを守り、遠距離から攻撃。飛兵と弓飛兵にも応用可能

例：悪い組み合せ

ランサーとソルジャーでは、ランサーの移動距離を生かせなくなってしまう。

Scenario13 襲撃

勝利条件：看守の全滅

敗北条件：看守を取り逃がす・シグマの死亡

STORY

皇帝という権力者による政治より、国民が選ぶ国民のための政治をめざす国作りを目指すことしたクラレット。その考えに同意し、レナード公爵は協力を約束する。この思想を現実にさせるため、シグマたちは識者が投獄されたガイアナ監獄へ向かった。

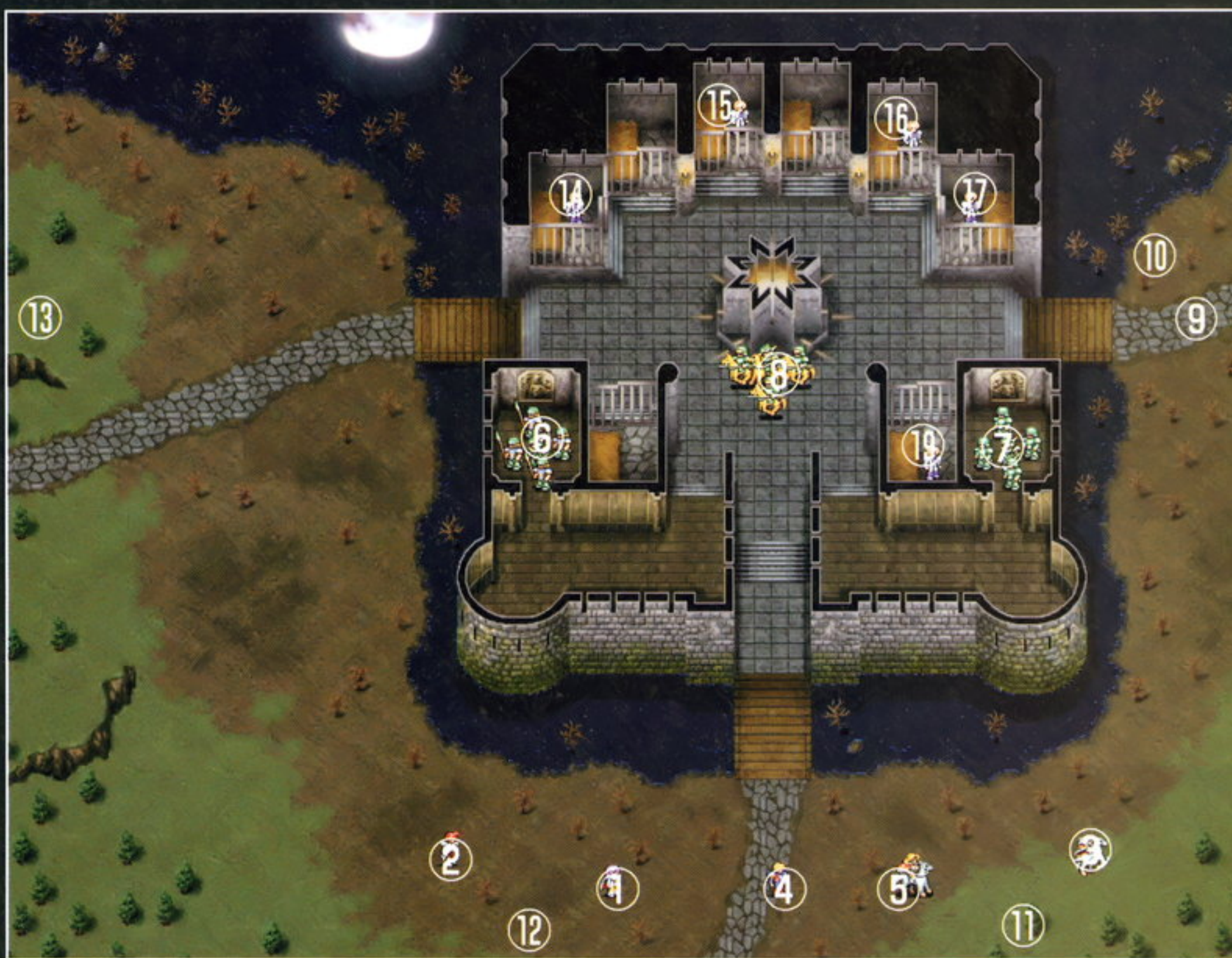
看守にシグマたちの存在が感知されてしまうと、一斉に逃げ出してしまうこのシナリオ。シグマたちが橋、もしくは堀に触れると存在が感知されてしまうので、触れないように時間をかけて監獄を包囲しよう。東の橋にシグマとラムダ、西の橋にブレンダとクラレット、南の橋にアルフレッド（パイク）の部隊を置くのがおすすめ。ただし、届くからといって魔法攻撃を仕掛けると、存在がばれてしまうので、包囲網が完成するまでは我慢しよう。包囲が完成したら、どの部隊でもいいから監獄に侵入を計る。すると一番手薄な南へ逃げ込むので、パイクで⑧の騎兵を撃破しよう。東西からは1部隊だけ監獄内に侵入し、それぞれ⑥、⑦の部隊を倒して監獄内での安全を計ると共に、やってくる増援部隊に備えておこう。

監獄を包囲するのはかなりの時間と手間を要する。面倒くさいからといって傭兵の行動を「自動」にすると、堀や橋に触れてしまい看守に逃げられてしまうこともある。注意しよう。

勝利条件：クェイド出現後「敵の全滅」に変更

敗北条件：クェイド出現後「リベラリストの死亡、シグマの死亡」に変更

看守をすべて倒すか、10ターン経つと3度クェイド侯爵が登場する。今回の増援は5部隊とかなり充実している。クェイドが登場すると、監獄内の扉がすべて開いてしまい、敵はリベラリストへの攻撃が可能になってしまう。監獄内をうろうろされると守り辛くなってしまうので、リベラリストたちにはその場で待機するよう指示を送ろう。敵増援の⑨と⑩はクラレットとブレンダで、⑪、⑫はシグマとアルフレッドで、⑬はラムダで対応し撃破していこう。できる限り監獄に敵を入れず、リベラリストの安全を第一に考え戦っていこう。

⑨と⑩の基本構成は歩兵に騎兵。パイクがいなくても、騎兵がいれば十分勝ち目はある。

アイテム

名称	価格
ロングソード	750ＧＰ
グレートソード	1000ＧＰ
フレイル	750ＧＰ
モーニングスター	1100ＧＰ
ワンド	800ＧＰ
チェインメイル	1000ＧＰ
ハードレザー	450ＧＰ
グリーブ	400ＧＰ
ネックレス	650ＧＰ
精霊石の指輪	800ＧＰ
クリスタルアンク	850ＧＰ

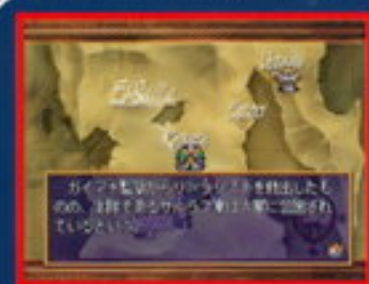
隠しアイテム&イベント

1

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	ファイター	歩兵	パイク＊4	槍兵
7	敵	ファイター	歩兵	ソルジャー＊4	歩兵
8	敵	ナイト	騎兵	ランサー＊3	
9	敵増援	クェイド（ブレイブナイト）	騎兵	ランサー＊5	騎兵
10	敵増援	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊4	歩兵
11	敵増援	エキュイユ	神官戦士	モンク＊2	僧侶
12	敵増援	グラディエイター	歩兵	パイク＊4	槍兵
13	敵増援	ホークナイト	飛兵	ヒポグリフ＊4	飛兵
	※敵増援条件〜看守1〜3の撃破、または10ターン目に出現				
14	NPC	リベラリスト	歩兵		
15	NPC	リベラリスト	歩兵		
16	NPC	リベラリスト	歩兵		
17	NPC	リベラリスト	歩兵		
18	NPC	リベラリスト	歩兵		

包囲陣にスキをつくり敵を誘導

上でも述べたが、看守たちは一番守りの薄いところから脱出を計ろうとする。ということは、意図的に敵を誘導することも可能ということ。西側の橋に部隊を置かず、少し下で待機させておけば、守りが薄いと勘違いして敵が西の橋に寄って来るぞ。時間をかけて包囲網を引けば、敵の援軍が登場すると反転して攻撃を仕掛けるようになってくる。リベラリストの安全を確保するには、最も効率的な作戦だ。

ぞろぞろと橋を渡ってきた敵を各個撃破。他の部隊は待機して敵増援に備えるのだ。

Scenario14 穿孔

勝利条件： 敵の全滅

敗北条件： シグマの死亡

STORY

ガイアナ監獄からリベラリストを救出したシグマたちだったが、その間にサルラス軍は帝国の攻撃を受けてしまう。あまりに距離も離れ、援軍に駆けつけることも不可能と思われたが、ブレンダが持ち出してきた飛空艇のおかげで、短時間で戦場に行くことができた。

敵は飛兵ばかりなので、飛空艇の範囲内に敵をおびき寄せることが大前提となる。ただ、クラレットのみ自由に空を飛べるため、大活躍してもらおう。部隊編成はハーブロークだけ十分だ。

まずクラレットは北に向かい⑥の部隊との戦闘に備えつつ、⑫のエリックの部隊が近づいてくるのを待つ。近づいてきてイベントが始まれば、NPCとなってエリックは味方になってくれる。しかし、積極的に戦ってはくれないため、戦力外と考えよう。

クラレット以外の部隊構成は、弓兵や弓騎兵で構成する。アルフレッドとラムダは壁代わりにソルジャーを雇っておこう。戦闘が始まったらシグマとアルフレッドは⑩と⑪の部隊を、ラムダとブレンダは⑦⑧⑨の舞台に対してそれぞれ密集し、敵が近づいてくるのを待つ。敵がそれぞれの攻撃範囲に入った時点で初めて攻撃を仕掛けよう。敵の飛弓兵はいやらしく攻撃してくるが、指揮範囲の中にいればそうダメージを喰らうことはない。ラムダは魔法攻撃をしながら、相手を弱らせていこう。シグマとラムダの受け持つ敵のほうが多いので、クラレットは⑥の部隊を撃破した後は、左翼の援護に回ろう。できるだけ飛空艇の内側に陣を張って敵を引きつけ、直接攻撃ができるようになったら一気に攻めるのがコツだ。弓で攻撃されても、我慢して待とう。

クラレットの婚約者であるエリック。クラレットを近づけて彼のターンになれば、会話が始まって仲間にすることができるぞ。くれぐれも攻撃はしないようにしよう。

魔法攻撃するのなら、ウィンドカッターが効果的が高い。部隊ごと攻撃するならサンダーを使おう。

アイテム

名称	価格
ロングソード	750GP
グレートソード	1000GP
フレイル	1600GP
モーニングスター	1100GP
ワンド	800GP
チェインメイル	1200GP
ハードレザー	1000GP
グリーブ	450GP
ネックレス	400GP
精霊石の指輪	2700GP
クリスタルアンク	850GP

隠しアイテム&イベント

1

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	ブレンダ			
4	PC	アルフレッド			
5	PC	クラレット			
6	敵	ドラゴンナイト	飛兵	ヒポグリフ*4 スカイアーチャー*2	飛兵 飛弓兵
7	敵	ホークロード	飛兵	ヒポグリフ*5	飛兵
8	敵	ホークロード	飛兵	スカイアーチャー*4	飛弓兵
9	敵	ホークロード	飛兵	ハーブローク*4	対空飛兵
10	敵	ホークロード	飛兵	ヒポグリフ*5	飛兵
11	敵	ホークロード	飛兵	スカイアーチャー*4	飛弓兵
12	敵	エリック(ドラゴンナイト)	飛兵	ヒポグリフ*4	飛兵

※ある一定範囲内にクラレットがいると会話。その後、NPCとして味方になる

Data Index データ インデックス

道具のあつかいを制する者が戦いを制する

短剣 ATの上昇値は低いが、価格の安さと装備クラスをあまり問わないところが魅力

名称	価格	効果
ナイフ	30	AT+1
グラディウス	200	AT+2
マインゴーシュ	350	AT+1/DF+1
クリス	650	AT+3/クリティカル

長剣 ATの上昇値も高めで攻撃消費行動量のペナルティもないが、装備クラスがやや限定される

名称	価格	効果
ロングソード	750	AT+3
グレートソード	1000	AT+4

斧 値段のわりにAT上昇値は高いが、MV、攻撃消費行動量にペナルティを負うケースが多い

名称	価格	効果
手斧	160	AT+2
バトルアックス	1600	AT+5/MV-2/攻撃消費-3

槌 クリティカル効果がつくのが大いに魅力

名称	価格	効果
こん棒	150	AT+3/攻撃消費-3/クリティカル
フレイル	750	AT+4/攻撃消費-2/クリティカル
モーニングスター	1100	AT+5/攻撃消費-2/クリティカル

杖 魔法の射程が伸びる魔法使い向けの装備

名称	価格	効果
スタッフ	150	AT+1/魔法射程+2
ワンド	800	知力+5/魔法射程+4
クリスタルロッド	1200	知力+5/魔法射程+5

騎槍 攻撃消費行動量のペナルティを負うが、攻撃力の上昇値は大きい騎兵戦用の武器

名称	価格	効果
ランス	1100	AT+4/攻撃消費-3/クリティカル

メイル 強力な防具だがMVにペナルティを負う

名称	価格	効果
チェインメイル	1000	DF+3/MV-2

革鎧 軽くて丈夫な使いやすい防具

名称	価格	効果
ハードレザー	450	DF+2

服 DFの上昇値は低いが、装備クラスを問わない点が魅力。特殊効果があるものもある

名称	価格	効果
布の服	40	DF+1
ローブ	50	DF+1/MR+2

アイテム さまざまな効果を持つ防具や装飾品。傭兵などに影響をあたえるものが多い

名称	価格	効果
レッグガーター	40	DF+1
グリーブ	400	DF+2
クロス	200	D+1/MR+2(聖・闇耐性除く)/M+2(聖・闇耐性除く)/聖&闇耐性+5(傭兵ふくむ)
ネックレス	650	指揮範囲+2/D+1/傭兵数+1
アミュレット	700	MR+20/M+20
精霊石の指輪	800	知力+5/MP+6/MR+10(聖・物耐性除く)/M+10(聖・物耐性除く)
クリスタルアンク	850	DF+1/D+1/MR+5(聖・闇耐性除く)/M+5(聖・闇耐性除く)/聖&闇耐性+8(傭兵ふくむ)

14面までにショップで手に入るアイテムデータをまとめたものがこのページ。攻略ページではわからなかった効果や具体的な数値も一目でわかる。どのキャラにどんな装備をさせたらよいのか。ユニットの特性や修得スキルを見て、ベストな装備を考えよう。なお表中のA、Dは傭兵に影響を与える攻撃／防御の修正値を表している。

アイテムを買うときには価格に注意。買いすぎて傭兵が雇えない……なんてことにならないように。ちなみに売値は半額。

劇的に効果が変わるわけではないが、装備の有無が命運を分けることも。お金に余裕があるなら、防具はいいものを整えていたい。

アイテム装備に関する3つのポイント

1 攻撃消費行動量に注意する

斧や槌、騎槍など重量のある武器は攻撃消費行動量（＝攻撃消費）にペナルティを負うことが多い。攻撃消費行動量とはその武器を装備したユニットが、攻撃をかけるときに消費する行動量のこと。移動と攻撃のバランスを考えよう。

移動力の高い騎兵ユニット。ランスを装備しているとペナルティを負うため、移動しての攻撃は難しくなる。

2 防具の持つ効果を知ること

DFの上昇以外にも、魔法射程距離が伸びるなど効果を持つ防具。防御力の強さも大切だが、そういった特殊効果にも注目して、クラスに合った防具を選んでいこう。

魔法の射程距離が伸びるローブ。魔法使い系のラムダには まさに必須装備といえよう。

3 アイテムで指揮官の弱点を補う

2とも関係のあるポイント。アイテムの中には防具をしのぐほどの効果を持つものもある。中には普通の防具では上昇できない魔法耐性や魔法防御、傭兵数の増加などもあるので、鎧と組み合わせて指揮官の弱点を補おう。ただしクラスによって装備できるアイテムに制限がある場合もあるので注意しよう。

指揮範囲と雇用傭兵数が増えるネックレス。軍隊指揮が苦手なユニットに装備すれば実力以上の力を発揮するかも。

lass Change クラスチェンジと傭兵のタイプ

死闘を通じて得た力だけが、戦乱を生き抜く糧となる

シグマのクラスチェンジ図解

ファイター → グラディエーター / 第1候補-1段階
グラディエーター → 第2候補-2段階 / バトルマスター
第1候補-1段階 → 第1候補-1段階
第2候補-2段階 → 第2候補-3段階
バトルマスター → ソードマスター / 第1候補-3段階
第1候補-1段階 → 第3候補-3段階

左の表を見ればわかるように、シグマのクラスチェンジは設問2の答え方によって決定される。ここで選ぶ3つ（第3候補まで）の精霊により、表の確定されてない部分が埋まるというわけだ。例えばノーム、ウンディーネ、サラマンダーの順で選んだ場合、グラディエーターの下にシルバーナイト。バトルマスターの上にサーペントナイト。ソードマスターの2つ下がアークメイジになるというわけだ。

主人公を戦闘系に育てたいならノームやウンディーネ。魔法使い系ならサラマンダー。機動力がほしいならシルフを第1候補に持ってくるとよいだろう。選んだクラスによって雇える兵種、引いては作戦展開も大きく変わってくるので慎重に選択しよう。ゲームが始まったら、もう変えることはできないのだから。

●設問2で決まるクラスと属性の関係図

段階＼精霊	ノーム	ウンディーネ	サラマンダー	シルフ
第1段階	シルバーナイト	キャプテン	ソーサラー	ホークロード
第2段階	ブレイブナイト	サーペントナイト	メイジ	ドラゴンナイト
第3段階	ナイトマスター	サーペントロード	アークメイジ	ドラゴンロード

賢いタイプ別戦闘法と傭兵の特徴

戦闘は能力値よりもむしろ、クラス同士の相性で優劣が決定されるケースが多い。まずは、基本である歩兵、騎兵、槍兵の3すくみ。ゲーム中に最も使う機会が多いと思われる組み合わせだ。また、弓兵は飛兵に強い、僧兵は魔族（とくにアンデッド）に強い特徴を持っている。以下、この相性をタイプに分けて解説してみた。

歩兵・槍兵・騎兵の3すくみ

歩兵 → 槍兵：強い／弱い
槍兵 → 騎兵：強い／弱い
騎兵 → 歩兵：強い／弱い

弓兵と飛兵の関係

弓兵 → 飛兵：強い／弱い
※例外あり

僧兵と魔族の関係

僧兵 → 魔族：強い／弱い
※例外あり

歩兵タイプ

基本的な兵種の1つで、騎馬に弱く槍兵に対して強い。移動力も平均的なので、指揮官ユニットが速いと傭兵のほうが置いていかれてしまうというケースも。

ソルジャー、レギオン、グレナディーア、シビリアン、ウルフマン、オーガー
トロール、ダークガード、メイド、盗賊、ローグ、ウォリアー

槍兵タイプ

基本的な兵種の1つで、歩兵に弱く騎馬に対して強い。移動力は低めだが基本防御力は高く、対騎兵以外にも足止めユニットとして重宝するだろう。

パイク、ファランクス
ボーンゴーレム、マッドゴーレム

騎兵タイプ

基本的な兵種の1つで、槍兵に弱く歩兵に対して強い。移動力は高く、戦略を考える上での主力ユニットとなるが、防御力はそれほど高くないので注意。

ランサー、ドラグーン
ヘビーランサー、ロイヤルランサー、クロウラー、オルトロス、スコーピオン、コカトリス

（歩兵→槍兵：強い　槍兵→騎兵：強い　騎兵→歩兵：強い）

水兵タイプ

水上での戦いで無類の強さを発揮するユニット。陸上での行動も得意とするタイプもいるが騎兵には弱い。使いどころが難しい、マップを選ぶ兵種だ。

ダークリザード、リザードマン、ロードリザード、ダークマーマン、マーマン、マーマンロード
シーウォーム、ポイズントード
ダークニクシー、ニクシー

弓兵タイプ

弓を使って遠距離から攻撃することができる兵種。飛兵に対して圧倒的な強さを誇るが、防御力が低いので接近戦は苦手。水兵や飛兵との混合タイプもある。

ダークエルフ、エルフ、ハイエルフ
バリスタ、スナイパー、ウィッチ、ケンタウロス
スカイアーチャー

飛兵タイプ

羽あるいは生まれ持った能力で、空中からの攻撃を得意とする兵種。基本的にあらゆるユニットに対し互角以上に戦えるが、弓兵の攻撃に対しては弱さを見せる。

ヒポグリフ、アークエンジェル、うみにん
ハーピー、ガーゴイル、グレムリン、ハーブローク

僧兵タイプ

基本的な能力は低めだが、魔族に対しては有利に戦いを進められる。また、基本は歩兵と同タイプなので、槍兵には有利だが、騎兵には圧倒的に不利である。

モンク、聖者、エクソシスト、クルセイダー

輸送兵タイプ

補給物資の輸送を主な任務とする特殊なユニット。戦闘力は皆無に近く、あらゆる兵種に不利な戦いを強いられる。護衛なしでの行動は危険といえよう。

トランスポーター

魔族タイプ

他の8タイプのいずれにも属さないモンスター軍団の総称。一部の兵種は僧兵に不利だが、ドラゴンのようなあらゆるタイプに強い例外も存在する。

ナイトメア、レッサーデーモン、スペクター、シェード、スケルトン
ゾンビファイター、ファイアドラゴン、スノードラゴン、ゲル、ブラックゲル

（僧兵→魔族：強い）

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

I LOVE……中山隼雄… Vol. 19

黒川文雄。プロフィール：1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。一昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

強烈な個性をもった経営者。それが敬愛する中山隼雄社長だった。この際だから、あえて社長と呼ばせてもらおう。セガで過ごした２年半、僕にとっての社長は「中山隼雄」。このヒトしか社長ではないのだ。その強烈な個性は他のモノを圧倒し、独善的とも言える立ち居振る舞いは、まわりのものを黙らせるインパクトを持ち合わせていた。中山社長は外資ユニバーサルの資本であったセガをCSK大川会長のバックアップにより買い戻した。そして、あるときセガを拡大するために、中山社長は株式上場という勝負に出た。その決定を体現してか「オレはセガが株式上場するまで家には帰らない！」と家人に言い放ったそうだ。それを聞いた家人は「このヒトはアタマがおかしくなったのでは…」と思ったそうだが、それから上場するまで、本当に家には帰ってこなくなり、セガは上場を実現したそうだ。あの個性的な風貌、御自身で「予知経営」と言い切る語り口調、これほどまでに存在感のある社長は、そう多くはいない。中山社長のエスコ貿易時代のことは知らないが、何をするにも迫力があり、アタマの回転も修羅場をくぐったヒトだという印象を受けた。だが、そんな中山社長もカンバンを降ろす時がきたのか。いや、そんなことはあるまい、あの中山社長のことだ、リターンマッチは絶対に考えているはずだ。最近UFOキャッチャーの中に入れる景品の限度額が上がった。これもひとつの規制緩和なのか……、それともゲームのパチンコ・ビジネス・ライクな景品交換という新しい局面をにらんでのことか……。つまり限度額を上げて、景品を現金に交換可能にするつもりがあるのか……ということだ。もしそうだとしたら新しい展開がきっとあるはずだ。また、このところ新聞紙上には東南アジアを中心としたセガのアミューズメント施設の開設があがっている。北京、ハノイ、その包囲網はアジアに敷き詰められようとしている。これらは中山社長の打つ新しい一手なのか…。かつて現社長「入交昭一郎」氏をホンダからセガに招聘したのも中山社長であり、今度は中山社長が連れてきた新社長の手腕が問われるときが来た。ドリームキャストの発表も終わり11月20日に向けて、戦いは始まった。がんばってほしい、セガ。勝ってほしいぞ、セガ。今のままのプレステ主流ではマーケットは冷え込んでいってしまうんじゃないかな。誰もプレステがすべてだとは思っていないはずなんだけど。セガよ！　ゲーム屋の意地を見せてくれ。アイ・ラブ・中山隼雄！　アイ・ラブ・セガ！

Information ドリームキャストの発表会、招待されなかった(笑)。まあ当たり前かな…？　結構ハデだったようで、当日の23時台のニュースで見たぞ。「落武者広告」や「退屈CF」あたりの一貫性のなさは相変わらずだが……。がんばれセガ…。黒川

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 53

本名吉嶺豊彦。1965年12月３日生まれの32歳。出身地は大阪府。育ちは関東一円。本職ゲームプログラマー＆ディレクター。現在３D格闘ゲームを制作中。ついに締め切りが決定し、焦る毎日を送っている。ちなみに機種はサターンでも新機種でもありません。

先週に引き続き、「ファイティングバイパーズ２」の話。俺流のグレイスの戦い方なんぞ書いてみたい。参考になれば幸い。

★

グレイスって相手にしゃがまれると結構つらいかもしれないと思う今日この頃。あとガードに徹してこられてもつらい。

とりあえず、主力はブラックアイス、 ティップスラップ、シットスピン、それとコンビネーションではダブルクロス・リバースクロスといったところ。もちろん壁近くで相手が浮いたときに、何も考えずに結構なダメージを与えられるバルカンビートは安定技として覚えておく。

この中で、シットスピンはかなり楽にダメージを与えられる技として「１」から重宝している。ヒットした後にはダブルクロス・リバースクロスがほぼ安定。

ブラックアイスと、ティップスラップは相手のガードアタックを無効にするし、前者はヒット後ロングアクシスターンが入りやすく、後者は当たれば空中コンボでいろいろ遊べる。ただあまり使いすぎるとテックガードの餌食になるので考えて入れて使っていきたい。

空中コンボとしてのダブルクロス・リバースクロスも重宝するが、どちらかというと返し技として使うほうがメイン。最初のクロスキックさえ当てればほぼ最後まで当たってくれるし、ディレイになってしまって途中にガード＆アタックをはさまれても無効にしてしまうかなり強力なコンビネーションである。

最後に、ただ馬鹿みたいに攻めても攻略されてしまうゲームなので、投げ技も適当に織り交ぜ、あとはカンと反射神経で対処していきたい（本末転倒）。

Information ホームページ公開中。URLはhttp://www.mediamuse.co.jp/sarah/。裕クンのフォトギャラリー「裕クンのお部屋」有りマス。http://www.mediamuse.co.jp/goiken/では制作中の3D格闘ゲームを公開していますので、御意見とかカマしてください。

今週の裕クン

朝早く会社から帰って久しぶりに家のベッドでゆっくり寝ようとしても、ベッドをトランポリン代わりにされて安眠できず。一応寝室に来ないようママが見張ってんだけど、目を盗んでやって来てはぽよぉ〜ん、ぽよ〜ん。愛してるから寝かせて。

コミックサタママ 第26回

責任編集タナカカツキ先生によるゲーマーのためのファッション&ライフスタイル誌『Cooler Gamer』近日刊行予定!（ウソ）

こだわりのファッションテクニック　今回はゲーマースタイル
ゲームをやったことも見たこともない控えめな君もこれを読めば即ゲーマー!!

ゲーマースタイル♡

講師
タナカカツキ

新世紀(エヴァ)感覚で
ワンランク上をめざそっ!!

即トライ!!

パンクラスの帽子
バンダナ
ゲーム=アニメ=テクノ
ポニーテール
たくしあげ

ゲーマースタイルにもいろいろあるよ。
自分にあったアイテムをGETして工夫してみよう

長髪デブ型　ニットにメガネ型
風俗嬢
↓
なぜかゲーマーが多い
髪の毛しっとり型
その他　キャラと同一化型
→あらし？

ゲーマーはなぜかアニメやパソコンなどのオタク君とかぶっている場合が多いので、それなりの性格を身につけてさらにグレードUP!!

オタク感をプラス

議論好き、2次コン、内弁慶、社会不適合など独特の性格を身につけてより本物に近づこう!!

もちろんメッシュポケットのリュック
Gショックもどき
未来のゲーマー
時空を越えてボスキャラと闘う。
迷彩の短パンは必修だね♥
ゲームボーイポケット（カメラ付き）

オタク感をさらにプラス

高等テク　より本物らしくみせるために♥

おかしくもないのに笑いながらしゃべったり、興味があると見たら急に「しゃべりたいモード」に突入するなどオタク君のしゃべり方をマスターしよう!!

この夏はキミのものっ!!

ただしそんなにはモテないぞ!!

ナイキ

世界にもいろんなゲーマーがいるよ

アサイ族のマジゲーマー・ウガラさん(28)→

はやりのゲーム？
ん〜、イタズラやかくれんぼが流行ってたけど
最新ゲームは処女当てかな？
メッチャハマリ中！

タナカカツキ
1966年大阪生まれ。1985年マンガ家としてデビュー。マンガの他に舞台役者、構成作家、映画制作、バラエティー番組の司会など多方面で活動中。1994年フルCGアニメ『カエルマン』制作。著書に『バカドリル』（扶桑社）など。

20世紀の終わりの少年少女の物語

一番大切なもの

学校など、自分が所属する組織に馴染めないということはままありえる。そんな時はとっとと見限るのもひとつの手段だ。別の所で自分の居場所が見つかることもある。しかし、その居場所も結局は何らかのシステムだ。システムは常に疎外を生む可能性を持っている。

マサル（仮名）は20歳になったばかりの今年、結婚した。結婚相手と出会ったのは、実家近くのダイエー5階にあるゲームセンターで開かれたある格闘ゲームの大会だった。高校3年の秋のことだ。マサルが準決勝で負けて、「やられたなぁ」という苦笑いを浮かべながら、仲間がいる方に歩いて行こうとした時に、後ろから声をかけてきたのが彼女だった。

「残念だったわね」

振り返ると、女が立っていた。二重のくっきりした目。白い肌。すっと通った鼻筋に薄めの唇。細っそりしたあごのライン。肩にかかるぐらいのセミロング、やや茶色。X-GirlのTシャツにグレーのパーカーをはおり、リーバイス501の下にはエアマックス。

「ええ、まあ」

それがきっかけだった。

「きれいな人だな」と思った。彼女もその大会にエントリーしていたのだ。

翌月の大会にも彼女はいた。今度はマサルがデニーズに誘った。彼女はトマトジュースを、マサルはジンジャーエールを飲んだ。こうしてふたりは知り合いになった。彼女はその時23歳で、西新宿にある輸入家具の販売会社に勤めるOLだった。

それで楽しいのかよといつも思ってた

マサルが家を出たのはちょうどその頃だ。ピアスが原因だった。髪を伸ばしても、ブリーチしても文句を言わなかった父親が、なぜかピアスにだけは怒った。進路のことで色々と悩んでいた時期でもあった。毎日うるさく言われるのは、うざったかった。家族から離れて気分を変えてみるのもいいかもしれないと考えたのだった。

マサルは"まあ、わりと進学高の"私立に通っていた。卒業後はほとんどが大学に進むような中高一貫の男子高だ。大学受験が第一というような学校の空気が、マサルは最初から嫌いだった。同じクラスのやつらは、試験の点数にしか興味がないようにみえた。

「お前ら、それで楽しいのかよ」

いつもそう思っていた。

だから放課後のほとんどを、学校よりもゲームセンターで知り合った友達と過ごした。マサルは「おれは大学には行かない。好きなゲームに関係したことで食べていければいい」と考えていた。しかしそれは漠然としたイメージでしかなかった。

ゲームセンターは小学生の頃からよく出入りしていた。その頃のゲームセンターは、同級生を誘っても「怖そうだから」とか「親に入っちゃいけないって言われてるから」という理由で断られるようなちょっと危ない雰囲気のところだったが、マサルは一人でも平気だった。そこで知り合った人たちは、学校の先生よりも面白い話をしてくれた。いるだけでも楽しい。マサルはゲームセンターが世界で一番お気に入りの場所になっていった。

家出してからも頼りにしたのは、ゲームセンターの仲間だった。何軒かの家を順番に泊り歩いた。学校はそこから通った。そのうちの一人からゲームライターの仕事を紹介してもらって、少しの額ではあったがお金も入るようになった。携帯電話の番号は教えていたので母親からはたまに連絡が入ったが、帰るつもりはなかった。気ままな生活が楽しかったからだ。結局、卒業式も家出先から出席した。

よく遊びに行く場所のひとつに彼女の家もあった。彼女にはつきあっている彼がいたが、その男はそういうことをあまり気にしない性格らしく、マサルともけっこう仲よくやっていた。だからふたりが別れたという話を聞いた時は、ちょっと複雑な気持ちになった。

しかしそれから間もなくマサルと彼女は、恋人同士になった。徐々にふたりはお互いを意識し合う間柄になっていたのだ。元々ひとりは家出中の身である。一緒に暮らすようになるまでに時間はかからなかった。知り合ってからちょうど1年、去年の秋口のことだ。

結婚したいと親に言うと「ああ、そうか」と答えただけで、特に反対はされなかった。元々は子どものすることに対して、それほど口うるさい親ではないのだ。

ほどほどに好きなことができればいい

ゲームセンターに入り込んでいた時期がダメだったというのではもちろんない。が、結婚してからの気持ちの張りはそれと比べ物にならない。現在、マサルは予備校に通っている。大学を目指すためだ。せっかく紹介してもらったライターの仕事だったが、自分には無理だと思った。他のライターの仕事を見てあそこまで一生懸命にはなれないと感じたからだ。好きなことを仕事にするのはつらいだろうとも思った。何よりも彼女が大学くらいは出てほしいと願っていた。結婚した以上責任を持たなくてはならない。

「とりあえず、大学に入ってほどほどに好きなことができる会社に就職したい」

マサルは今そう思っている。しかし、その"ほどほど"に好きなことはまだ見つかっていない。

写真／ホンマタカシ　※本文と写真は関係ありません。

週刊　土星時報

起死回生の掲載再開で早くも話題沸騰の「電子遊戯鬼畜道」。このコーナーでは読者のみなさんの投稿を受け付けています。やってはいけない非人道的なプレイ。でも教えた〜い、という方、ハガキを送ってください！

コラム　ガラクタ頂上作戦

拡張するゲーム&アニメ・カルチャー——風俗店篇

アニメやゲームをエロ産業がパクるのはそれだけマニアックであったはずのアニメなどが一般的に浸透しているからだ。

例えば雑誌などで風俗店が紹介された時にそこで働いている女性の名前に注目してみよう。芸能人やアイドルの名前を使っている場合も多いが最近、台頭してきているのが、アニメ&ゲームキャラである。

リリス、綾波レイ、アスカ、ウテナ、アンシー、如月ハニーなどなど。何冊かの雑誌を調べただけでこれだけ見つかった。調べれば、まだまだいるのだろう。ちょっと前までは私もこれらの名前を見つけては喜んでいたのだが、ここまで多くなってしまうと一つのジャンルとして定着してしまっているのでそれほど刺激的でもない。

風俗嬢のへんな名前

では、今、どのような名前が面白いかというと「もはや人間の名前ではなくなってしまった名前」である。気になったものをいくつか紹介してみよう。

●ヒトぴょん（アダナっぽい感じでまだ普通だが「ぴょん」の響きがかなりマヌケ）

●まこぴぃ〜（これもアダナ的。それにしても「まこぴぃ〜」は「まこぴぃー」ではダメなのだろうか？「〜」に対するこだわりとかあるのか？）

●あひる（動物の名前を使う場合は多いが「あひる」は初めて見た。「うさぎ」などはたくさんいるが、あひるはちょっと…）

●パフパフ（擬音か？「ドラゴンボール」の初期にこのフレーズが登場しているが関係はあるのだろうか）

●バニラ（食べ物の方だと思いたい。怪獣の方だったら嫌なものがある）

●森永ラブ（これってファーストフードの店から取った名前だろうか）

●マチュモトキヨシ（かなり意味不明。店や客や店員から何て呼ばれているのか知りたい）

これらの「変な」名前が昨年あたりから雑誌などでよく見るようになったのだが、さらに凄い名前を発見した。

『春風3号』である。別にカッコで囲む必要はないのかもしれないが、それにしても驚いた。春風だけだったら特に変ではないのだが3号が付いた途端に変テコになってしまうのである。なぜ「3号」なのか？　もしかすると店には春風1号と春風2号もいるのか？「技の1号、力の2号」と呼ばれているのではないか？　ひょっとしたら春風軍団という組織を形成されるほどに人数がいるのではないか？　で、その軍団はみんな同じ顔をしているのではないだろうか。それってクローン人間かタマネギ部隊みたいではあるが、そこまで私の妄想力を刺激するネーミングである。

お客も彼女を指名する時には、「春風3号さんをお願いします」って言うのだろう。で、彼女も、「こんにちは、春風3号です」と。

何か凄くおもしろい。東京ドームあたりで客を満員にして彼女の名前を一斉に呼んで「はーい」と答えてもらうというイベントをやってみたい。意味ないけど。

鶴岡法斎

一九七三年生まれ。文筆家。アニメのフィールドを中心に活躍中。編著書に『新世紀の迷路』『螺旋の薔薇』（アスペクト）『呪われたマンガファン』（ジャパンミックス）。

イラスト／町野変丸

うもれた名作ソフト

「敵将李典討伐伝Ⅲ」中古価格200円（編集部調べ）

制作は歴史物SLGの大御所K.渋澤と日本のレイヴの第一人者T.KOMUROの共同プロデュース。しかし、男気プンプンな雰囲気のキャラクターデザインを採用したいと主張する渋澤に対し「BGMはテクノ」と言い張って譲らないT.Kというのはやはり水と油だったようだ。結果はどっちつかずのものとなってしまった。どのキャラを選んでも全員同じ声で「敵将李典、討ち取ったりー！」と喋るなど音声演出は秀逸の一言であるだけに、オーバープロデュースが惜しまれる。

設定資料より（画／ごみかわ淳）

電子遊戯鬼畜道

題字・イラスト／杉作Ｊ太郎

お題：センチメンタル・グラフィティ

ゲームを骨の髄までしゃぶりつくせ！　今回のテーマは「恋愛には非情な決断も必要か」について

11人の女との悲しい別れ

このゲームは、本命1人を残して他のキャラクター全てに別れを告げることができる。「デートすっぽかし→別れの電話→相手が訪ねてくる」という過程になる。11人全員と再会した後、その約束をなるべく1日に集約（困難なら2日に分けてもよい）、その約束をすっぽかすと、無言電話の嵐に襲われる。これをやり過ごしたら、次の休日に朝から別れの電話をかけまくる。

翌休日から、別れを告げられた娘達が北から1日1人ずつ主人公の自宅前に上京して来て恨み言を吐いていく。もちろん相手への弁明は、「モテモテくんはつらいよなあ〜」を選択すること。㊗㊗㊗

（鬼畜度は㊗㊗㊗㊗㊗が最高）

鬼畜道師範・**天野譲二**

本業は映画ライター。ゲーム歴14年。一本道の某RPGに反旗を翻し、脇道を探した果てにたどり着いた鬼畜道。

こんなところにサターンが！

80年代前半、豚の臓物を撒き散らしたり、蛇を喰ちぎったり、客にフェラチオさせたりする一部のロックバンドのライブが話題になったことがあるが、現在注目を集めているのは、お茶の間ロックの星「ロリータ18号」によるサターン噛みつきパフォーマンス。密かなセガ派か？（しかし所有するゲーム機はPSとの噂も）。7/5にON AIR EAST（東京・渋谷）で行われる予定のライブは必見だ。また7/23にはCD「父母（♥）NY」もリリースされる。

「電子遊戯鬼畜道」の送り先は〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　セガサターンマガジン編集部　「電子遊戯鬼畜道」係まで。

E3 セガ・エンタープライゼス

嵐の前の静けさ？　北米ではドリキャスの登場は来年秋

新ハード関連の出展がなく、やや寂しい印象だったSOA（セガ・オブ・アメリカ）ブース。北米でのサターン撤退の影響もあり、ブースの大半はアーケードゲームとPCゲームで占められていた。ただ、サターンソフトも「バーニングレンジャー」や「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」など、国内で発売されている4タイトルがかろうじて出展されていた。

内外で初公開となったのは、PC版「セガラリー2」と、アーケード版「ダイナマイト刑事2」で、特に「セガラリー２」はコンシューマに先駆けての移植となり、今後が注目される。

また、ドリームキャストの出展はなかったものの、奥のブースでは、一部関係者にデモを紹介していたようで、海外メーカーへのアピールを行っていたようだ。さらに、隣にはPOWER VRブースがあり、ソニックの描かれたポスターも見られた。

このほか、E3前日に行われた海外プレス向けのドリームキャスト発表会では、基本的に日本での発表に準じていたものの、SOAが独自に制作したデモ映像を公開するなど、来年以降の巻き返しに日本のセガと共にのぞむ姿勢を強調していた。

来年のE3に期待したいところだ。

現在稼働中の筐体ものアーケードゲームを多数出展。中でも「ザ・ハウス〜」の筐体が日本と異なっていた。

これがPOWER VRブースで見つけたポスター。具体的な展示はなかったが、協力態勢を強調していた。

完成度20％程度のPC版「セガラリー2」。その他「ソニックＲ」「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のPC版も出展。

「パンツァードラグーンサーガ」というタイトルの「ＡＺＥＬ」。「シャイング・フォースⅢ」も。

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1998 アトランタ レポート

世界的なゲーム関連イベントとしてすっかりおなじみとなった『E3』が、今年も5月28〜30日にかけて、アメリカのアトランタにて開催された。ゲーム市場の今がわかるこのイベント、気になるセガの動向を中心に各メーカーの模様をレポートする。

E3 その他のメーカー

カプコン

デュアルショック対応「バイオハザード2」や「ヴァンパイア セイヴァー」などのPSタイトルとアーケードタイトルを多数出展。

ナムコ

「鉄拳3」や「テイルズ オブ デスティニー」のほかに、海外オリジナルの「パックマン3D」を出展。

コナミ

「メタルギア ソリッド」を大々的に展示。そのほかにも内外初公開となるオリジナルタイトル「拳聖」「SILENT HILL（仮）」を発表。

E3 海外メーカー

エイダス−「トゥームレイダーⅢ」（PS版、PC版）。主人公・レイラの人気が非常に高い。

シグノシス−早くも「FORMULA 1 98」（PS版）を出展。日本での発売はまだ未定。

E3

任天堂

N64に加え、ゲームボーイに今年は期待

今年のE3で最も注目されていたのはこの任天堂ブースだったようだ。昨年より広いブースを構え、ニンテンドウ64のタイトルに加え、ゲームボーイ関連商品が目立っていた。

N64での注目タイトルは「ゼルダの伝説 時のオカリナ」で、プレイ可能ということもあって、人だかりが絶えなかった。その他では「F-ZERO X」をはじめ、3Dアクションやスポーツものといった海外メーカー制作のタイトルが中心だった。

ゲームボーイ関連では、国内でも注目されていたカラー版ゲームボーイを初公開。年内に発売が予定されている。加えて、ゲームボーイカメラ＆プリンタも6月に発売。そして、日本で一大ブームを築いた「ポケットモンスター」をアメリカで展開する。ゲームボーイソフトは「POKeMON」というタイトルになり、9月の発売が予定されている。もちろんアニメやグッズの紹介もしており、アメリカでもブームを、という意気込みが感じられた。さらに携帯型ゲーム「ポケットピカチュウ」も発売する予定だ。

海外では着実にシェアを伸ばしている任天堂。今年後半から来年にかけて、勢いはさらに加速しそうだ。

E3の前日に行われた任天堂戦略発表会では、「ゼルダ」以外にも強力なラインナップを公開。3Dのゲームが中心となるが、一時いわれたタイトル不足の心配はなさそうだ。

海外でどこまで人気を得ることができるか注目されるゲームボーイ&ポケモン。日本では圧倒的な人気を誇るが、RPG&かわいい系のキャラクターゲームは海外では今のところ未知数といえる。販売戦略にも注目したい。

E3

ソニー・コンピュータエンタテインメント

圧倒的な出展タイトル数を誇る

会場で最も広いスペースを誇ったSCEブース。出展タイトル数も60を超え、多数の新作が公開されていた。

注目は、いずれも大ヒットした「クラッシュ・バンディクー」と「トゥームレイダー」の続編。さらに海外版「ＧＴ」では、クライスラーやシボレーが初めから選択可能だったり、一部車種が入れ替わっていたりと、アメリカナイズされていた。

また、同ブース内にはスクウェアブースが設置されており、すでに発売中のタイトルに加え、「武蔵伝」も公開。注目のFFⅧは、プレス発表会にてビデオで紹介されたが、これは国内発表時と同じものだった。

その他、国内海外を問わず各メーカーブースでも、PSタイトルが多数出展されており、世界的に見ても、現在の市場はPS中心に動いているといえるだろう。今後もしばらくはこのままの流れが続きそうな印象だった。

今度は水中も舞台となる「クラッシュ3」。見た目はあまり変化がなかったが……。

海外版「GT」は、車種の変更のほかに、視点の追加やBGMの変更などが施されている。

ミッドウェイーPS版、N64版の「モータルコンバット4」。こちらも日本での発売は未定。

SCEブース内にブースを構えるスクウェア。ちなみにEAブースにもソフトを出展していた。

国内では未公開のタイトルが多数出展。これは大ヒットした映画を題材にした「フィフス・エレメント」。

おまけ

日本では見たことのない様々な周辺機器も展示されるのがE3。ただしサターン関連のものは激減していたが……。

カプコンブースにて。プログラマーなどの開発スタッフ募集のポスターを発見。海外での開発を本格的に行うため？

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01	小学生	09	専門・技術職
02	中学生	10	管理職
03	高校・高専生	11	自営業
04	大学・大学院生	12	公務員
05	短大・専門学校生	13	アルバイト
06	予備校生	14	無職
07	事務職	15	主婦
08	営業・販売職	16	その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 新ハード名の「ドリームキャスト」をどうおもいますか？
01　良い→理由をお書きください
02　とても良い→　〃
03　悪い→　〃
04　とても悪い→　〃
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　（緊急取材）バイオハザード戦略発表会REPORT
03　データステーション
04　セガサターン読者レース
05　（特報）Dの食卓2
06　（特報）ルナ2 エターナルブルー
07　（特報）スレイヤーズろいやる2
08　（特報）リンダキューブ　完全版
09　（特報）ディープフィア
10　（特報）魔導物語
11　（特報）アンジェリーク　デュエット
12　（特報）ファルコムクラシックスII
13　（特集）ゲームでワールドカップが100倍楽しくなる!!
14　（〃）日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG
15　（〃）ワールドカップ'98フランス～Road to Win～
16　NEW RELEASE TITLE 最新!!
17　（COMING SOON 発売間近）Code R（コード・アール）
18　（〃）悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
19　（〃）ポケットファイター
20　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!!
21　Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2 目指せ！最強クラブ!!
22　（綴じ込み付録スペシャル）ラングリッサーV　the end of Legend
23　（コラム）I LOVE……中山隼雄…
24　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
25　コミックサタマガ／タナカカツキ
26　週間土星時報
27　E3レポート1998アトランタ
28　（COMING SOON 発売間近）スーパーアドベンチャーロックマン
29　（〃）ハイスクール テラ ストーリー
30　（〃）クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～
31　（〃）シミュレーションRPGツクール
32　（〃）ウルトラマン図鑑3
33　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）スーパーロボット大戦F　完結編
34　（〃）サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
35　（〃）プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
36　（〃）無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～
37　（〃）シャイニング・フォースIII　シナリオ2 狙われた神子
38　（〃）BAROQUE（バロック）
39　（〃）村越正海の爆釣日本列島
40　（〃）GT24
41　セガサターン シロ薔薇会
42　レッドカンパニー西の市通り！
43　「街」の掲示板
44　ルックルック エルフ
45　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
46　AM2研 EXPRESS WEEKLY
47　セガAM分室 FLATOUT!
48　箱崎の母的占い
49　裏技の極（きわみ）
50　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　通信対戦ケーブル
27　ドリームキャスト

表3　ソフトリスト

001　アストラスーパースターズ
002　アドヴァンストV.G.2
003　アンジェリーク　デュエット
004　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
005　USドラッグチャンプ（仮称）
006　E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～
007　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
008　エルフを狩るモノたちII
009　お嬢様特急
010　お嬢様を狙え!!
011　音楽ツクールかなでーる2
012　ガーディアンフォース
013　カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～
014　カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～
015　かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
016　激闘おったまがえる
017　幻想水滸伝
018　Code R（コード・アール）
019　コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～
020　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
021　サターンミュージックスクール2
022　サムライスピリッツベストコレクション
023　The Legend of Heroes I & II 英雄伝説
024　Jリーグエキサイトステージ V1
025　シミュレーションRPGツクール
026　シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）
027　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
028　SUPER301　SQ（仮称）
029　スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション
030　スタートリング・オデッセイII魔竜戦争
031　スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦
032　スチームハーツ
033　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
034　スレイヤーズ ろいやる2
035　制服～ハイスクールカウントダウン～
036　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
037　ソルヴァイス
038　ダービースタリオン（仮称）
039　ダブロー・イ・ゼロウ
040　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
041　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
042　超フラッピー
043　DEEP FEAR
044　デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ
045　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
046　ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
047　七つの秘館　戦慄の微笑
048　バーチャコールS
049　バーチャファイター3
050　バイオハザード2
051　ハイスクール テラ ストーリー
052　バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」
053　バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「裏切りの戦場」
054　バッケンローダー
055　Pia♥キャロットへようこそ!!2
056　海辺（ビーチ）でリーチ！
057　Find Love 2～The Simulation Game～
058　ファルコムクラシックスII
059　BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
060　プリズムコート
061　フレンズ～青春の輝き～
062　Project X2
063　プロ野球グレイテストナイン'98　サマーアクション
064　POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ
065　POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ
066　ボールティランド
067　ポケットファイター
068　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
069　魔導物語
070　魔法使いになる方法（仮称）
071　ミレニアムファイア
072　無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
073　モニカの城
074　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
075　ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
076　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
077　リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション
078　THE RUINS（ルーインズ）
079　ルナ2　エターナルブルー
080　ルパン三世～ピラミッドの賢者～
081　レイディアント　シルバーガン
082　RAYMAN2
083　レクイエム
084　Warrz（ワーズ）
085　ワーズ・ワース
086　Dの食卓2（ドリームキャスト）

FV2 FIGHTING VIPERS 2

オフィシャルコマンドガイド（仮）

A5判
160ページ
予価1,300円
7月中旬発売予定

SEGA

命を賭けた、新たなる闘い

「2」から始めた人でも大丈夫！

- ◆ニューシステムを含む基本システムの解説！
- ◆ごひいきバイパーを徹底解剖するキャラクター紹介！
- ◆新キャラEMI、CHARLIEを加えた全11キャラクターのコマンドをすべて写真入りで解説！
- ◆キャラクター設定資料紹介！

この1冊で、向かうところ敵ナシ！

FV2 FIGHTING VIPERS 2

© SEGA 1995.1998

BAHN
HONEY
TOKIO
CHARLIE
PICKY

AM2 AM R&D DEPT.#2
© SEGA 1995.1998

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

目指すは

ロックの闘いの舞台はアドベンチャー。またまた地球征服を企むDr.ワイリーの野望を阻止するため出発する。どんな闘いが待っているのか？

SUPER ADVENTRUE ROCKMAN

スーパーアドベンチャーロックマン

完成度100%

- カプコン
- 6月25日発売
- 5,800円
- アドベンチャー
- CD-ROM3枚組
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

メーカーから一言

大人気のロックマンがアドベンチャームービーとなって登場。しかもCD3枚組！　でもって5,800円!!　1枚に約30分のムービーが収録されているので、合計で90分のムービーが楽しめます。これは絶対おトク！
（カプコン・阿部）

アクションシリーズ「ロックマン」がアニメ世界で大活躍!!

「ロックマン」といえば手強いアクションゲームとして有名なシリーズ。そう、今まではロックを「動かして」戦ってきたが、今回は「プレイヤーがロックになって」戦う、アドベンチャーなのだ。

シリーズの1から3のボスが、ときには敵、ときには味方として登場。特殊武器や回復アイテムなども同じものが使えるなど、シリーズを知っている人には懐かしさも味わえる作りになっている。

見るだけでなく、遊べるアニメーション。戦闘シーンは一風変わったシューティングゲームだ。

まるでTVアニメをみているような滑らかな映像。シリーズでおなじみのキャラクターがアニメ世界で暴れまわる。

Episode 1『月の神殿』

南米アマゾンに突如出現した、ランファント遺跡群。そこへ調査へ向かったDr.ワイリーは『ラ・ムーン』と呼ばれるスーパーコンピュータと出会い、その力を利用して世界征服を開始する。ロックはDrワイリーの野望を阻止するため、遺跡へと急ぐ！

遺跡群で待つものは？

遺跡からの電磁波は世界中のロボットや機械の動きを、止めてしまう。残された時間は、後2週間しかないのだ。

遺跡群にたどり着くまでは、深い森を通らなくてはならない。

『月の神殿』Dr.ワイリーの野望を阻め!

キミの選択がロックの未来を決める

ロックの進む道、行動などはすべてプレイヤーしだい。どの道を選ぶかによって、アイテムを得たり敵との戦闘を避けるなど、さまざまに変化するのだ。またこのゲームではロックの行動を決める、戦闘、移動、選択肢の3つの要素がある。戦闘やハプニングが起きたときの突発的な移動の場面ではゲームがリアルタイムで進行するぞ。

移動はリアルタイム

突然ザコ敵が襲ってきた！　上から岩が落ちてきた!?　などのハプニングのときには、画面の外に三角形の矢印が表示される。その瞬間に矢印の方向のキーを押すことによって、避けるなどの行動ができる。選んだ方向によってその後の、状況も変わるようになっている。

会話は選択肢で

会話や分かれ道など、次の行動を「考えて」選ぶときに出てくるのがこの選択肢。この分岐は、進むルートやその後の未来などに大きく影響するものが多い。さあ、どれを選ぶか？

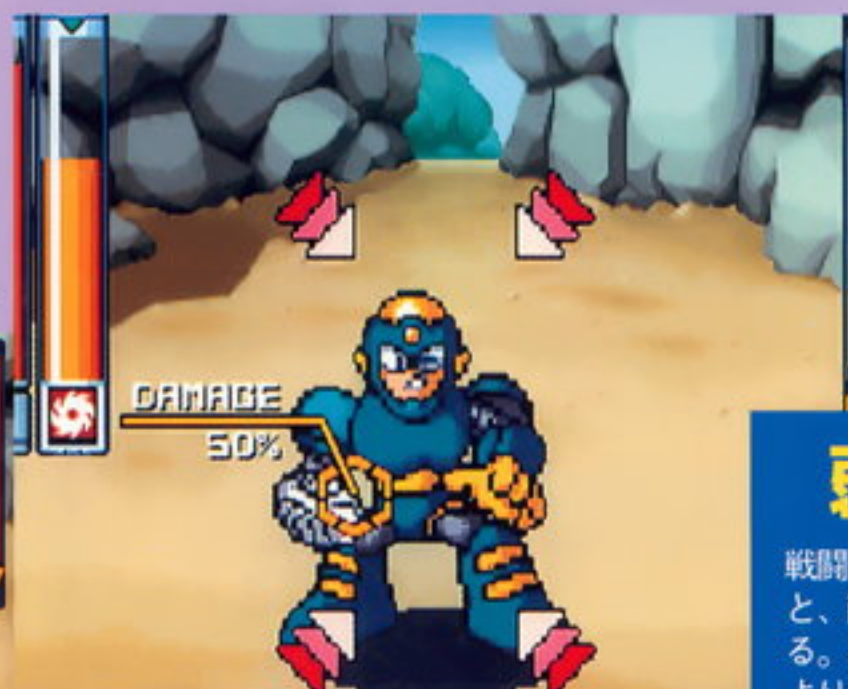
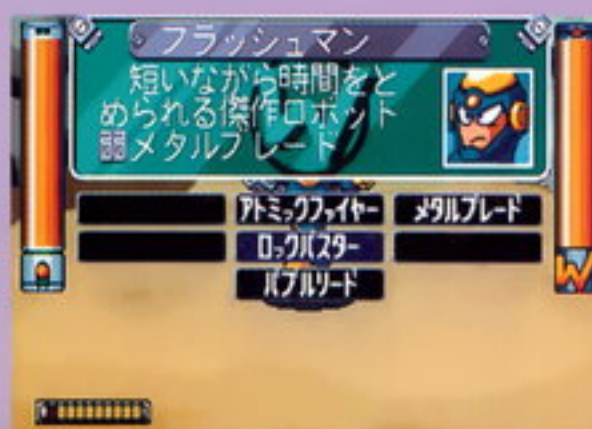
【どっちに行こう？】
右に行く
左に行く

選択する前に、ロックと一緒に行動している鳥型ロボット、ビートがさまざまな助言をしてくれる。

戦闘はシューティングゲーム

戦闘シーンは前方に出てくる敵に照準を合わせて撃つシューティングゲーム。倒した敵などから特殊武器を入手して、次の戦闘を有利にすることもできる。ちなみに、負けても即ゲームオーバーになることは少ない。

フラッシュマン
短いながら時間をとめられる操作ロボット
メタルブレード
アトミックファイヤー　メタルブレード
ロックバスター
バブルリード

DAMAGE
50%

弱点を見抜け！

戦闘に入る前に情報カードを入手していると、敵の弱点となる武器を知ることができる。これがわかればロックバスターで戦うよりも、楽にスピーディに倒すことが可能。

Episode 2 『死闘！ワイリーナンバーズ』

ロックマンの前に立ちふさがるのは…

ランファント遺跡群から、発する電磁波はすべての生命、ロボットを死滅させようとしていた。ワイリーに従うボスキャラクターたちとの戦闘を繰り返し、ようやく遺跡の入り口にたどり着いたロック。そこでロックの仲間であるブルースに再会。心強い仲間ができたと思われたが……。

ようやく遺跡までたどり着いたロック。しかし敵の執拗な攻撃は続く。

ブルースの援護で敵の攻撃から間一髪救われたロック。しかし、その直後ブルースはまたも去っていってしまう。

Episode 3 『最後の戦い!!』

電磁波の発生を止めるべく、遺跡の中心にある『遺跡の神殿』を目指す。ようやく神殿にたどり着くが、神殿の中は深い迷路になっており、さらなる困難が待っていた。そして死闘の末にDr.ワイリーと再会したロック。しかし、ロックの前に黒いロボットが立ちふさがったのだ。

神殿の中は迷路になっており、数々の罠が仕掛けられていた。どう動くか？

さらに多くのボスキャラクターが立ちふさがる。ワイリーとラ・ムーンのいる場所までもうすぐ！

ワシのところまでたどり着けるかな？

キミのことが本当に好きだから ボクは自分の心に素直になれる

Highschool TerraStory

ハイスクール テラ ストーリー

人を愛する気持ちの大切さを教えてくれる笑いと涙の純愛物語

完成度 99%

●キッド
●7月23日発売●5,800円
●恋愛シミュレーション
●18歳以上推奨

メーカーから一言　パソコン版で大人気の恋愛シミュレーションがパワーアップしてサターンに登場！　開発度100%!?　純愛度120%!!でお届けします。君も素敵な女の子と「恋をしてみませんか？」(ddlum)

理想の彼女を見つけて、真剣なおつき合いを重ねて愛を育んでいく。本作は、そんな純愛をモチーフに、青春まっただ中の高校時代をシミュレートした本格ラブストーリー。プレイヤーは、フラれて間もないフリーの高校2年生となって、新しい恋人を作るべく勉強にデートに、全力投球していくのだ。

イベントや通常の会話では、時々このように選択肢が登場して行動を任意に選べる。

頭が悪いと彼女に嫌われちゃう？　月曜から金曜の平日は、学校の授業で学力補強。強化したい科目は自由に選択できる。

夜は近所のコンビニエンスストアでアルバイト。ここでは、買い物にくる女の子との会話イベントが発生することが多い。

帰宅後は、寝る前に知り合った女の子に電話をかけたり、次の日の行動を決定できる。オプション画面もここで呼び出せる。

美砂

主人公の一目惚れ相手。でも、彼女の通う神無月学園では男女交際を禁止しているし、家はお金持ちなもんだから完全に箱入り娘状態。主人公とは住む世界が違う彼女をゲットするのは、難しいかも。

確かにお会いしたような気がするんです

彼女の姿は、人混みの中でも、一際輝いて見える。

初めて彼女を見た主人公に、なぜか振り向く。それは無意識なものなのか、それとも……!?

主人公の恋愛を陰で支えてくれる――親友トシヤ＆師匠マルさん

主人公には、恋愛成熟のために協力してくれる、心強い助っ人が2人もついている。それは、スケベなサラリーマンのマルさんと、親友でありクラスメイトのトシヤ。マルさんはゲームスタート直後に、交通事故で他界してしまうが、主人公の恋を支援すべく降臨。女の子の主人公に対する恋愛感情をグラフ化して見せてくれる。また、トシヤは端正なマスクを武器に、女の子から必要な情報を引き出したり、何かと相談にのってくれるのだ。彼ら2人がいれば、この恋は実ったも同然？

出ました、このアヤしさ200パーセントのおやじがマルさんです。

かなりの自信家で、プレイボーイのトシヤ。

死後はこのように恋愛指数などの情報提供者に。

麻生

千穂が慕うよき先輩で、明るく活発な性格の彼女。主人公と繁華街で会うたびに、買い物につき合わせて荷物を持たせる。でも、それが実は彼女の最高の愛情表現だったりするのかも。

1人はイヤ
1人にしないで！

恋愛なんて自分には無関係だなんて言っていても、一度人を好きになると、トコトン甘えてくる。本当はさびしかったんだね。

美々

破天荒な性格で、ちょっとあぶなっかしいところがある美々。でも、そんな彼女だからこそ、ほうっておけないのかも。主人公をお兄ちゃんと呼んで、本当の妹のように甘えてくる。

お兄ちゃん大好き♡

彼女のプライベートルームを拝見。ん？見えてるよ……。

浜辺で彼女は、主人公にふだんは見せない涙色の表情を見せる。

亜紀

彼女は、根は優しいデリケートな女の子なのに、なぜか不良っぽい振る舞いで他人を威圧する。どうやら、それには深い理由があるようだが、それは人に知られてほしくないことらしい。

彼女はガソリンスタンドでバイトしている。すがすがしい笑顔がとっても魅力的だ。

ごめんね……
ごめんね……

主人公の告白を断ったその日、ベッドで自分のやったことに涙する彼女。仕方なく断ったということなのか。

樹里

主人公を病院の個室で誘惑する彼女。かなりストレートだけど、これが彼女流の恋愛スタイルみたい。よろしくお願いします。

好きよ。自分に正直な人って

主人公と何度か病院で会っているうち、年上趣味が一変。すっかり年下の主人公に入れ込んでしまう看護婦さん。自分が女性であることに誇りを持ち、常に美しくありたいと思っている。

咲紀

若いぞ少年

恋愛についてのノウハウを、大人の女性の観点からまじめに徹底レッスン。彼女との会話は、意外にもかなり勉強になるぞ。

亜紀のお姉さんである女子大生。見た目はお色気満点の美人なのだれど、お店に買い物にきては主人公をからかう厄介者。でも、亜紀との恋愛を応援するという、頼もしい一面もある。

千穂

とってもうれしい……

憧れだった主人公とデートした彼女は、楽しいひとときを送れたことの幸せに耐えきれず、思わず主人公をギュッと抱きしめる。

彼女は、中学時代から主人公をカゲから憧れのまなざしで見つめてきた、一途で純情な女の子。自分の気持ちに素直な性格なためか、勇気を振り絞って、主人公に愛を告白してくる。

理奈

自分の感情を殺してまで、愛する主人公の相談役であり続ける彼女。きっと、彼女は相談にのることで、主人公の心に触れられる幸せを、感じているのかもしれない。

好きだよずっと前から

自分の想いが主人公に届いた彼女は、ため込んでいた愛の言葉を、口づけとともに捧げる。

明るい性格の彼女だって、泣きたいときはある。思いっきり泣いていいんだよ。

アクセスが 速い! ストーリーが 深い! キャラクターが シブい! 2枚組

プレイ時間40時間以上

ピチカート・ファイヴによる、おしゃれなテーマソング『大都会交響楽 (I hear a symphony)』で始まる「クロス探偵物語」は、美麗なグラフィックとそれぞれに異なるテイストをもつ7つのストーリーが楽しめる期待の大作アドベンチャーだ。プレイヤーは若き名探偵・黒須剣になって、ある時は痴漢の捜査、ある時は密室殺人の謎解き、またある時は学園に潜む忌まわしい呪いの真実を解明するなど、さまざまな事件を解決していくことになる。君は7つの難事件をスムーズに、そして何よりスマートに、解決へと導くことができるだろうか!?

黒須剣(くろす・けん)

本作の主人公。刑事だった父と2人暮らしだったが、父の交通事故により幼くして天涯孤独の身の上に。悪を憎んだ父の意志を継ぐべく探偵業を目指す。タフな肉体と明晰な頭脳をもった、新しいタイプの若き名探偵だ。

～もつれた7つのラビリンス～ Xクロス探偵物語

完成度100%

●ワークジャム●6月25日発売
●6,800円●アドベンチャー
●CD-ROM 2 枚組み●全年齢推奨
●1人プレイ専用

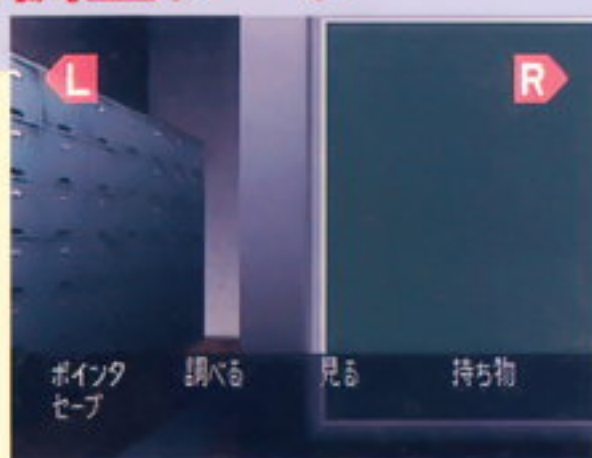
メーカーから一言

事件の謎解きに、より集中してもらえるようにとマッハシークを開発し、数1,000シーンの背景を描き起こした本作。メインの女性キャラは毎日服が変わり、1ドットの口パクまでと、とにかく作り込んだ「クロス」をお楽しみください。　(広報 船津)

本作は豊富なビジュアルと謎解きが楽しい、オムニバス形式の推理アドベンチャーだ。主人公の剣になりきり、さまざまな難事件に挑戦していこう。前半のプレイの結果次第では、後半の展開が変化することも!?

さまざまな仕掛けとトラップを楽しもう!

推理モノの基本は、現場を徹底的に調査すること。本作でも、話す、聞く、調べるなどのコマンド選択方式に加えて、画面をクリックするポインタ形式を採用。メッセージが変わらなくなるまで、しつこくクリックしよう。ただし、あまり無駄な行動ばかり取っていると、最終話で事件の真相をより深く知ることができなくなる可能性もある。実は一話から五話までにプレイヤーの取った行動により、六話と七話（最終話）のプレイ難易度が変化するのだ。後半の物語をよりシビアな展開でクリアした者にだけ、見えてくる真実も用意されているらしい。これは、アドベンチャー好きのユーザーに対する一種の挑戦状だ。君は真実に迫ることができるか!?

調査シーン

LRボタンで部屋の移動。調べたいものをクリックして、拡大表示されたら正解。

盗聴機が!?

文字入力

ゲーム中で何回か登場する穴埋め式の文字入力シーン。往年のアドベンチャーファンにはたまらない仕掛けだね。正しい文字（数種類ある場合も）を入力しないと先に進むことはできない。

犯人当て

左の写真は一話のクライマックス。犯人は誰だ!? 一発で決めて、探偵助手に正式採用されたいところだが……。

ストーリーは全部で7話

物語をクリアするたびに、次の物語がプレイできるようになる。本の下に表示されているのが、クリアに要した全コマンド数だ。

の超絶ボリュームで黒須剣が事件に挑む！

「クロス」の凄さを教えちゃうぞ！

西山友子（にしやま・ともこ）

剣が探偵助手として働くことになる冴木探偵事務所の事務員。じゃじゃ馬的性格だが、根はやさしい剣の良きパートナーだ。登場するたびに変わる服にも注目。

Point 1 『マッハシーク』で場面転換は一瞬!!

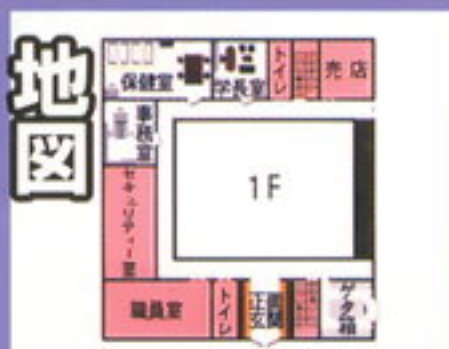
マッハシークとは、あらかじめ行動可能な場所のデータをメモリ上に読み込んでおいて、コマンドが実行されるとそれを瞬時に表示するシステムのこと。また本作では、画面表示の際に暗転（一瞬画面を暗くする）処理を行っていない。これにより場面転換がより高速で行われていることを実感できる。これればかりは体験してみないとわからないが、画面写真から想像してみてほしい。

暗転しないのだ!!

ドアを開けたりする、わずらわしい動作は必要ない。

Point 2 便利な機能を満載

三話、五話、七話では、Xボタンを押すことで全体MAPを表示し、場所の確認をすることができる。また各話でYボタンを押せば、物語中それまで登場した人物のプロフィールの確認作業を行うことができる。

地図

三話より。校内の様子をしっかりチェックしておかないと、犯人のトリックを見破れない。

人物図

一話より。剣の憧れの冴木探偵の予想図。某ゲームの探偵にそっくりだが、本人とかなり違う。

Point 3 困った時はバックログ

推理ゲームの中には、プレイしながらメモを取っておかないと、物語をスムーズに進行させることができない場合が多いが、本作なら安心。Zボタンを押すだけで、物語の最初まで一気にプレイバックできるのだ。文字入力の際には大いに役に立つ。

各話の最初まで戻る

三話より。名前の読み方を入力するシーン。メモを取っていなくてもOKなのだ。

Point 4 犯人探しだけじゃない！ 絡み合う人間模様

全7話の感動的なストーリーを担当したのは、ゲームシナリオを数多く手がけた神長豊氏。魅力的なキャラクターたちが絡み合っていくストーリーは、読む者をぐいぐいと引き込んでいく。

第四話

第二話

四話では、ふとしたきっかけで知り合った男女の恋愛を描いた話が展開する。これはハンカチ必須。そんな物語もある一方、二話で、プレイヤーは真犯人の卑劣な行動に怒りがこみ上げることになる。味わい深いストーリーの多彩さがウリだ。

Point 5 こだわりの3万2千色CG

まさに華麗と呼べるグラフィックは32,000色。高度な圧縮技術により、通常の5倍もの圧倒的なボリュームでストーリーに彩りを添えている。五話『紺碧の記憶』では、三話で親しくなったエリス女学館の生徒たちが、海辺でカラフルな水着姿を披露してくれる。ていねいなグラフィックも「クロス」の魅力だ。

まだまだいっぱいあるのに〜!!

創り手の数だけ物語がある！

他から与えられるもの、既存のものに満足できなくなったらどうするか？答えは簡単。自分が楽しめるものを自らの手で生みだせばいいのだ。これを使えば６つのエディターで手軽にシミュレーションＲＰＧが制作可能だ。

シミュレーションRPGツクール

完成度 90%

●アスキー
●9月発売予定●5,800円
●ツール●全年齢推奨
●１人プレイ専用

メーカーから一言
現在エディター部分は完成し、サンプルゲームを作成中です。第3回アスキーエンタテインメントソフトウェアコンテストはもう応募しめきりが過ぎてしまいましたが、第4回も開催予定です。ストーリーを考えながら待っていてください。（ＥＴ企画部 黛）

誰のものでもない、自分だけのファンタジーを！

さまざまなジャンルのゲームを作るコンストラクションツールとして定評のある、アスキーの「ツクール」シリーズ。いよいよ今回は人気の高いシミュレーションＲＰＧ版が発売されることになった。シミュレーションＲＰＧとは、ユニット同士を戦わせるシミュレーションのシステムと、ＲＰＧのように成長していくキャラクターを融合させたゲームだ。とくに例を挙げなくても、ゲーム好きな人なら１つや２つくらいは遊んだ経験があるはず。このソフトは、６つのエディターでキャラクター設定や敵の配置をすることで、オリジナル作品を作ろうというもの。用意されている要素はファンタジー系中心だが、味方キャラクターの顔のグラフィックを新たに描くこともできるので、工夫と想像力しだいで可能性は無限に広がるのだ。

戦闘画面

戦闘シーンは横から見たタイプのオーソドックスなタイプ。右側が味方キャラクターで、左側が敵キャラクターとなる。基本的に、設定したキャラクターは単体で動かすことになるが、編成（後述）によっては、最大４人で１ユニットを構成し、戦闘することが可能だ。また、複数のキャラクターがユニットを構成している場合は、前衛と後衛の概念が発生し、戦闘時にはまず前衛が激しく交戦することになる。

戦闘はたがいの強さや技、魔法などの威力が影響。それぞれグラフィックパターンが豊富に用意されている。

マップ画面

交戦前のマップ画面は、真上から見たタイプ。四角いマスに区切られたフィールド内で、敵と味方が入り交じるのだ。もちろん、地形による防御力の増減などの特殊な効果もあり、作り手がそれを自在に調整できる。また、屋外マップでは地上を歩くユニットと、飛行できるユニットの使い分けも可能だ（ただし、屋内では飛行が制限される）。

各戦闘マップではナレーションやキャラクターの会話なども好きなタイミングで流すことが可能。こうした部分のストーリー展開やセリフのセンスこそシミュレーションＲＰＧの肝。きっちり構築したい。

データ画面

ゲーム中では設定したデータを表示。友達に見せても恥ずかしくないものを作りたい。

味方キャラクターがレベルアップしたところ。パラメータの上がり方も設定可能。

6つのエディターを駆使することで、1つの作品が生まれる

キャラクターエディター

味方および敵キャラクターを設定する。作り手の思い入れとセンスがはっきり出るので、いろいろ思案のしどころだ。

ここでは、キャラクター固有の名前（漢字もOK）や職業、顔のグラフィック、初期登場時に持っている装備、その他細かいパラメータなどに手を加える。また、レベルアップ時の成長のしかた（平均的とか、ムラのあるパターンとか）も変えられる。なにはともあれ、個性的な人物を作りたいものだ。

顔のグラフィックは敵味方合わせて135種類用意されている。イメージに合ったものを。

ツールを使えば5種類までオリジナルの顔を描くことも可能。絵心がない人は用意されているものを手直しすることも。

職業エディター

この設定ではキャラクターそれぞれが就いている職業について決めていく。例えば、マップ上でのグラフィックや、戦闘時のグラフィックといった見た目。他に、その職業固有のスキルや、移動力、移動タイプ（陸上と空中）といったデータ部分もある。

さらに、クラスチェンジの分岐のタイプ（直線的なものや、枝分かれするもの）も細かく設定できる。あらかじめ職業の系統や名称を考えておくといいだろう。

戦士や呪術士、弓兵、モンスターと、ファンタジーに欠かせない職業がそろっている。

クラスチェンジの分岐パターンはかなり豊富。また、クラスチェンジに必要なレベルやアイテムもこと細かに設定可能。

ユニット編成エディター

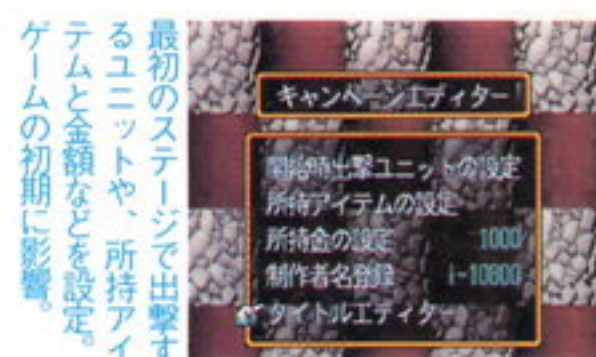
1つのユニット内に組み込むキャラクターを設定。キャラクターにはS、M、Lの3サイズあり、その大きさによってはユニット内での組み合わせも限定される。

Lは1ユニットに1体まで、Mは1ユニットに最大2体、Sは最大4体まで組むことが可能だ。

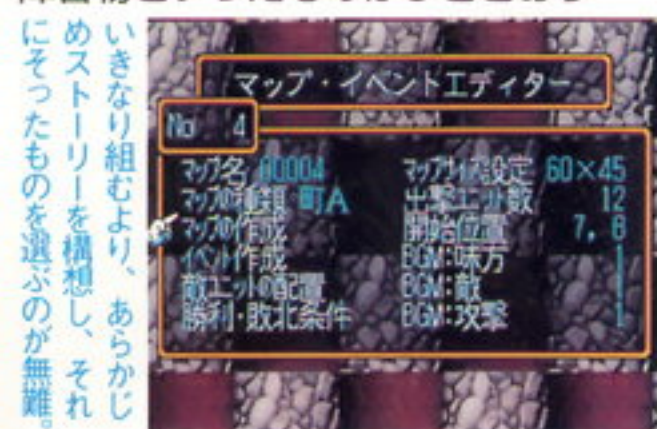
ユニット内のスペースを越えなければ、Mを1体とSを2体というようなパターンも可能。Lは1体で限界だが。

全要素が集まって ゲームが完成!!

キャンペーンエディター

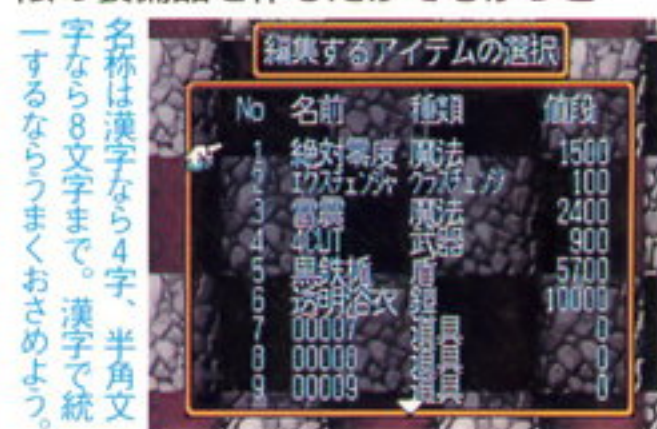
最初のステージで出撃するユニットや、所持アイテムと金額などを設定。ゲームの初期に影響。

タイトル画面の背景、タイトルの文字（英文のみ）を設定。ゲームの顔ですな。

マップ・イベントエディター

戦闘マップはここで作成。グラフィックの系統（町、洞窟、草原、神殿、船上など）と広さを大まかに決定したら、用意されているグラフィックパターンを組み合わせていく。グラフィックを新たに描くことはできないが、宝箱や扉、障害物といったものはひととおりそろっている。敵と味方の配置および、マップのクリア条件など、意外と設定すべき項目は多い。会話イベントやテロップ、ナレーションのメッセージもここで。

いきなり組むよりあらかじめストーリーを構想し、それにそったものを選ぶのが無難。

これは町のマップの作成例。マップの絵柄は同系統も含めて15種類あり、バリエーションもなかなか豊富だ。

アイテムエディター

キャラクターが装備する武器、防具、道具、魔法などをアイテムとして設定する。名称にはじまり、値段（売れるアイテムのみ）、効果、使用できる回数、装備可能な職業、特殊効果と、目的に合わせて設定は細分化されている。最低限の装備品を作るだけでもけっこう種類が必要なので（労力も）、武器なら武器、魔法なら魔法と、1系統ずつ考えていったほうがいいだろう。名称も統一感があったほうが世界観もより明確に。

名称は漢字なら4字、半角文字なら8文字まで。漢字で統一するならうまくおさめよう。

武器や魔法アイテムは、使用した時のエフェクトも選択可能。召還魔法っぽい、凝った動作パターンもあり。

光の戦士たちが愛と勇気を教えてくれる!!

ウルトラマン図鑑3

生誕から30年を過ぎた現在も、「ティガ」「ダイナ」などの最新シリーズが人気を獲得。まさに幅広い世代に愛され続けるウルトラマン。各作品の奥深い世界を堪能できる、データベースソフトである本作もついに3作目。今回はL77星出身の「レオ」、'80年代のウルトラマン「80」をはじめとした海外作品やアニメ作品、誌面展開のみであった幻の作品など、幅広いデータを収録！

完成度 100%

●講談社
●6月18日発売●6,800円
●データベース
●全年齢推奨

メーカーから一言
「ウルトラマン図鑑」シリーズも、ついに3作目に突入。これで現行の作品以外のウルトラシリーズは、すべて網羅したことになります。いつの時代でも、どの世代にも愛されるウルトラマンに、「ウルトラマン図鑑3」を通じてぜひ触れてください。

細かな設定も完全網羅!! これぞウルトラデータベース!!

その膨大なデータ量、マニアックな内容など、そのボリュームでファンも納得の「ウルトラマン図鑑」シリーズ。もちろん本作も、今まで同様の大ボリュームを誇っている。細部まで詳細に説明されたテキスト、臨場感たっぷりにエピソードを解説してくれるナレーション。そして豊富な画像や、ポイントを押さえたムービーなど、知りたいであろう、あらゆる情報を余すところなく収録しているぞ。

必殺技から造形データまで

ウルトラマンについてのパーソナルデータはもちろん、主人公を取り巻く登場人物、警備隊のメカや装備が、事細かに収録されている。

警備隊の情報も!!

作品ごとに異なる、警備隊の装備も完全に網羅されている。

もちろん本作もムービーカード対応!!

前作同様、ムービーカードを使えばムービーをフル画面で楽しめる。なくても十分楽しめるが、フル画面は一見の価値あり！

エピソード、登場怪獣も完全フォロー!!

各作品の全エピソードを、ナレーションで楽しめる。また、各話に登場した怪獣のデータも、テキストで詳しく解説されている。ムービーもポイントをしっかり押さえて収録されているぞ。

各話のエピソードも完全網羅。ツボを押さえたムービーが熱い！

ウルトラマンを窮地に追い込んだ怪獣たちも完全収録。

怪獣がらみのエピソードなども一部ムービー収録。

劇場公開作品や、テレビ特番も網羅！

懐かしい劇場作品や近年制作された新作「セブン」、知る人ぞ知る「ウルトラファイト」などの情報も収録されている。

実相寺監督作品やウルトラマン物語などのデータも用意。

先日3作目がビデオ発売されたリメイク作品2本も紹介。

今回収録されているウルトラ戦士たち!!

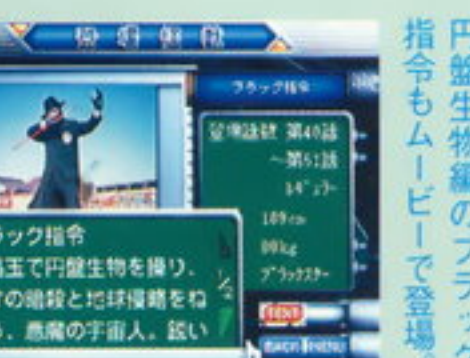
ウルトラマンレオ

1974年4月12日放映開始
1975年3月28日放映終了
全51話

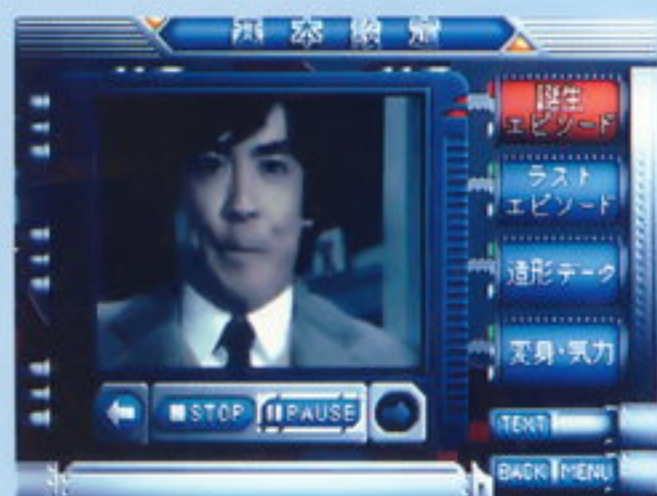
シリーズにおいて新たな試みが多く盛り込まれた作品。光線技よりも格闘技が得意だという設定により、怪獣との戦闘シーンに迫力を増している。また、レギュラーとして変身できなくなったモロボシダンが登場。レオがピンチに陥るたびに行う特訓やシリアスな円盤生物編も印象的。

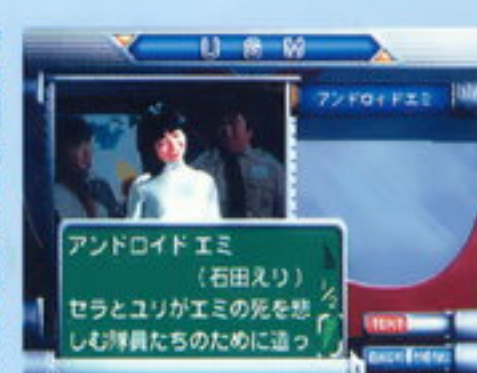
「レオブレス」「ウルトラマント」などの武器データの解説もなされている。

独特の造形が印象的なMATの装備メカ。

円盤生物編のブラック指令もムービーで登場。

ウルトラマン80

1980年4月8日放映開始
1981年3月25日放映終了
全50話

「レオ」の放映終了から6年後、飛躍的に進歩した特撮技術を駆使して作られた作品。主人公がUGM隊員と学校の先生を兼任しているという設定で、子どもたちとウルトラマンの距離が、より近く感じることのできた作品でもある。現在も活躍中の俳優が多く出演している。

主人公ヤマトタケシがUGMに赴任する経緯が語られる、第1話の一部もムービーで。

学校関係のほのぼのした登場人物も網羅。

現在では有名な俳優、女優も登場している。

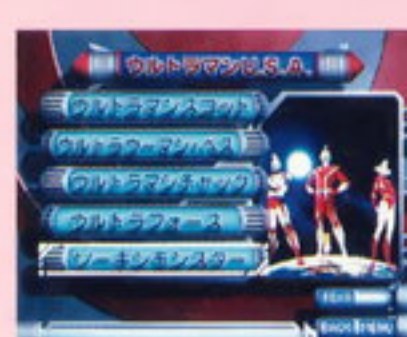
「レオ」とは逆に光線技のイメージが強い「80」。特撮技術の進歩によって、より美しい効果が出されている。

ウルトラマンG

初めて海外で作られた作品。海外と日本の特撮技術が見事に融合したウルトラマンだ。海外制作らしいダイナミックな演出や、怪獣のデザイン、ウルトラマンのボディが従来と違う材質だった点が印象深い。また、もちろん登場人物はすべて海外の俳優だった。

マスクの作りやコスチュームも、日本の作品と違った印象を受ける。

怪獣の造形も、グロテスクで、いかにも凶暴そうなイメージだ。

アニメーション作品

「レオ」と「80」の間に制作放映された「ザ・ウルトラマン」と、海外アニメ作品の1作目に当たる「ウルトラマンUSA」。シリーズ中でもっとも異彩を放つアニメ2作品も収録されている。

唯一のテレビアニメ「ザ・ウルトラマン」。

プロフィールの解説も収録。

「USA」はまさにアメコミ風。

ウルトラマンパワード

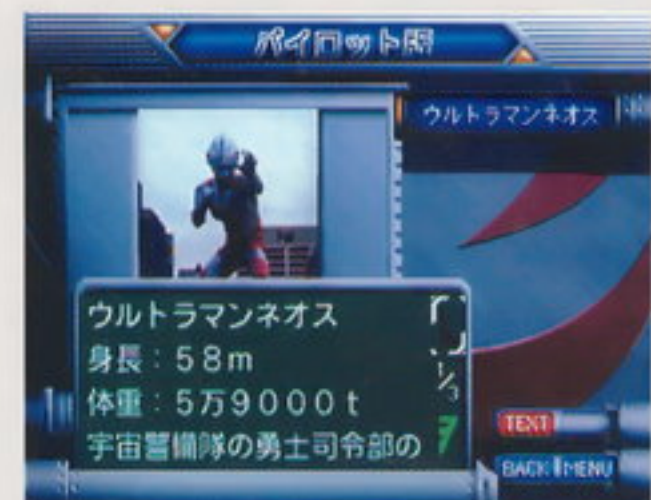
グレートの後に制作された、海外作品2作目。前作より日本の「ウルトラマン」が意識された、ある意味リメイク的な作品である。日本の造形も多く盛り込まれているため、海外制作特有の雰囲気があまり感じられない。「バルタン星人」や「ゼットン」なども、装い新たに登場している。

このようなメイキングのエピソードも紹介されているのだ。

なつかしの怪獣もリニューアル。かっこよくなって再登場している。

パイロット版

子供向け雑誌のみの展開だった、知る人ぞしる「ウルトラマンネオス」。ウルトラセブン21も登場する。幻のパイロットフィルムのムービーを堪能できるぞ。

ムービーで実際に動いている勇姿が見られるぞ。

現在、「ネオス」たちのデータを見ることができるのは、まさしく本作のみ。実はこんなに細かな設定がされていたのだ。作品化されなかったのは実に残念だ。

徹底攻略

SEGASATURN … GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

データ満載、重要ポイントをピックアップ!至れり尽くせりの攻略ガイド!!

スーパーロボット大戦F ～完結編～

●バンプレスト●発売中（4月23日発売）●6,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

サタマガ推薦!! “勝つ”ためのユニット選び 後編

後編となる今回は、攻撃力の高いユニットと、強力なマップ兵器を装備したユニットを紹介しよう。

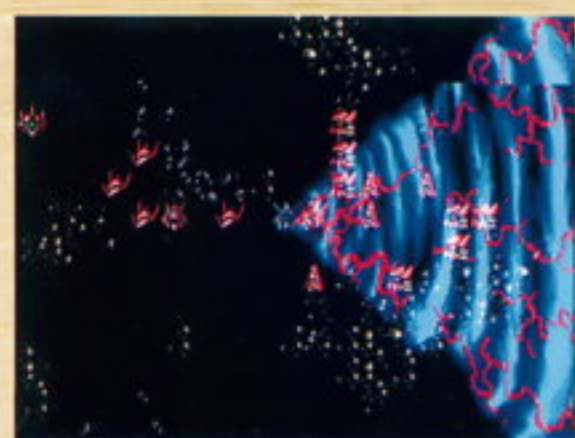
攻撃力で“勝つ”

ここに挙げられたユニット群は、どんなに装甲が厚く、HPの高い敵でも圧倒できる破壊力を誇る強者たちだ。しかし、これらのユニットはある程度の気力がなければ必殺技を使うことができないうえに、強力な武器ほどEN消費が激しいという問題もある。それらの特徴を踏まえ、導き出されるこれらのユニットの運用法は、そのシナリオで最強クラスの敵に対して大ダメージを与える、とどめ用であるということができるだろう。

格闘能力の高いリョウがストナーサンシャインを使うと、とてつもない数字が…。

- グルンガスト
- ガンバスター
- 真・ゲッター
- マジンカイザー
- ダンクーガ
- グランゾン
- ヘビーアームズ改
- イデオン

究極はこの2体

攻撃力という点においては、イデゲージを上昇させることで攻撃力9999のマップ兵器を使えるイデオンが最強。また、ガンダムヘビーアームズ改のアーミーナイフ以外の武器をすべてフル改造することで手に入るマップ兵器“全弾発射”も超強力だ。

暴走と紙一重の超破壊力、イデオンガンが最強。

ヘビーアームズ改のアーミーナイフ以外の武器をすべてフル改造するとマップ兵器が……って、金かかりすぎ！

資金を稼いで“勝つ”

資金を稼いでさえいれば、数値的に劣っている機体でも十分使用に足るユニットとなる。

そこで役立つのがこれらのユニットだ。これらのユニットの共通点は、強力なマップ兵器を持っていることと、「幸運」を持ったパイロット（妖精）が搭乗できる点だ。広範囲のマップ兵器を使い、1回の「幸運」でなるべく多くの敵を倒す、これが資金稼ぎの基本なのだ。

サイバスターのマップ兵器は敵味方の判別が可能。

- サイバスター
- エルガイムmkⅡ
- ZZガンダム
- ウイングゼロカスタム

エルガイムmkⅡにはリリス、ウイングゼロカスタムにはカトルを乗せて稼ぐ。

精神コマンド「激励」を活用せよ！

ゲーム終盤でHPが高い敵が増えてくると、一定の気力で使える必殺技の使用頻度も増え、それに伴い精神コマンド「激励」が重宝するようになる。精神ポイントが140を超えた者は、「激励」専用パイロットとしてでも出撃させる価値はあるだろう。

分身は気力を上げることで発動できるようになる。

戦闘能力はイマイチだけど「激励」を2回使えるリューネ。出撃の価値アリ！

気力による特殊能力

気力130を超えると技が増え、全パラメータが10上昇するゴッドガンダム。

ウイングゼロカスタムを入手せよ!

ガンダムW完全攻略

「F」の頃から、少し顔を出しては去っていくことの多かったガンダムWのメンバー。しかし「完結編」の後半では彼らがこぞって仲間入りし、その専用機体までもが入手できるのだ。今回は、少し複雑なウイングゼロカスタム入手の手順を解説しよう。

STEP 1 カトルを説得

『アクシズの攻防』の7ターン目に第3勢力として登場するカトルをアムロもしくはカミーユで説得し、仲間にする。これがウイングゼロカスタムへの第1歩となる。

関連シナリオ
リアル系・スーパー系共通
第37話
「アクシズの攻防」

STEP 2 デュオを説得

『ティターンズの悪意』で一時的に共闘するデュオ。シナリオが開始したら、まずはマ=クベを倒す。その後、敵になった彼をカトルで説得して仲間にする。

関連シナリオ
リアル系・スーパー系共通
第41話
「ティターンズの悪意」

マ=クベを倒したとたんに攻撃してくるデュオを、先に仲間にしたカトルで説得。

STEP 3 トロワを説得

『ティターンズの追撃』へ進んだ人は、6ターン目に登場するトロワをカトルで説得するが、ここでの説得は必ず失敗する。その後『日輪は我にあり』の5ターン目に登場するトロワをカトルで説得すると、トロワが仲間になる。このとき味方がトロワを1度でも攻撃していると説得は失敗する。『絆』に進んだ人は『日輪は我にあり』での条件を満たすだけでよい。

関連シナリオ
リアル系
第44話
「ティターンズの追撃」
スーパー系
第44話
「絆」
リアル系・スーパー系共通
第46話
「日輪は我にあり」

STEP 4 ヒイロを説得

『悪意のオーラ』でティターンズ増援の2ターン後に登場するヒイロをデュオ→トロワの順で説得する。なお、ティターンズは2ターン以内に全滅させてはならない。

関連シナリオ
リアル系・スーパー系共通
第47話
「悪意のオーラ」

STEP 5 ポセイダルルートを選択

リアル系、スーパー系どちらの主人公でゲームを始めた場合でも、『悲しみのカトル』をクリアした後の分岐選択でポセイダルルートを選択しなくてはならない。

関連シナリオ
リアル系・スーパー系共通
第67話
「悲しみのカトル」

STEP 6 カトルを正気に戻す

『砂上の楼閣』の6ターン目に第3勢力として登場するカトル、そして味方NPCとして初期配置されているヒイロ、トロワを8ターン目まで生き残らせ、トロワがヒイロに「みがわり」を使うイベントを見る。するとカトルが正気に戻り、シナリオクリア後にヒイロとカトルの会話イベントが入る。

関連シナリオ
リアル系・スーパー系共通
ポセイダルルート
第69話
「砂上の楼閣」

ウイングゼロカスタムで暴走するカトルを止めろ。

ここまで来れば、ウイングガンダムゼロは目前だ。

STEP 7 ウイングガンダムゼロ入手

『塗りかえられた地図』の3ターン目にウイングガンダムゼロに乗ったヒイロとガンダムサンドロック改に乗ったカトルが援軍として登場、そのまま仲間になる。

関連シナリオ
リアル系・スーパー系共通
ポセイダルルート
第72話
「塗りかえられた地図」

ウイングガンダムゼロが援軍として登場。その高性能には、ただ驚かされるばかり。

STEP 8 ウイングガンダムゼロ改造

『刻が動き出す時』をクリアした後、ウイングガンダムゼロを改造するか否かの選択肢が登場。改造すると『運命の炎の中で』からウイングゼロカスタムが使用可能。

関連シナリオ
リアル系・スーパー系共通
ポセイダルルート
第73話
「刻が動きだす時」

当然、改造中のウイングガンダムゼロは出撃不能。

フル改造し、海の適性をAにするとこのスペック。

ポセイダルルート
リアル系・スーパー系共通

第71話 崩壊の序曲

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅

1 1ターン目、アスフィー救出

戦闘が始まったら、まずダバでアスフィーを説得する。このときアスフィーを攻撃(反撃含む)していたり、ポセイダルが倒されていたりすると説得は失敗してしまうため、早めに説得した方が被害は少ない。なお、アスフィーの説得に成功すると彼女の周辺にいるバッシュはすべて消えてしまう。経験値や資金が欲しいなら、説得前に倒しておこう。

説得が済んだら、すぐにアスフィーは左上へ逃がす。初期配置の場所はポセイダルのパワーランチャーの射程内なのだ。ポセイダルの命中率は非常に高いので、ダバも一緒に後退させることをおすすめする。

アスフィー説得中のダバは、なんとポセイダルの射程内。

ギワザの離反条件は……？

このシナリオの中で、ギワザがポセイダルに対して反乱を起こす。その条件はポセイダルのHP低下である。ポセイダルのHPが70%を下回るとギワザ、マクトミン、ネイ、アントン、ヘッケラー、ヌーベルディザードに乗る親衛隊3人が離反、ポセイダル部隊に対しての攻撃を開始するのだ。

離反したギワザ部隊はポセイダル部隊(赤軍)を狙う。

ポセイダルの遠距離武器に注意

味方出撃ユニット					
エヴァ初号機(シンジ)、マジンカイザーorマジンガーZ(甲児)、エルガイムmkⅡ(ダバ)、戦艦+15					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
オージ	ポセイダル②	52	50000	23000	――
グルーン	チャイ②	49	20000	10000	――
グルーン	ワザン②	49	20000	10000	――
アシュラテンプル	リョクレイ	48	25000	12000	――
グルーン(×3)	ポセイダル親衛隊兵	47	8200	4800	――
アシュラテンプル(×3)	ポセイダル親衛隊兵	47	14000	5000	――
カルバリーテンプル(×2)	ポセイダル親衛隊兵	47	12000	3000	――
サージェ・オーパス	ギワザ②	51	45000	18000	――
オージェ	ネイ②	50	28000	8500	――
アトールV	マクトミン②	49	25000	5000	――
アシュラテンプル	アントン	48	25000	12000	――
アシュラテンプル	ヘッケラー	48	25000	12000	――
ヌーベルディザード(×2)	ポセイダル親衛隊兵	47	16000	8000	――
グルーン	ハッシャ	52	20000	10000	――
アトール	アスフィー	49	7300	4800	――
バッシュ(×4)	人工知能改	49	7900	3200	――
アレキサンドリア	ジャマイカン	50	28000	9000	――
ハンブラビ	ヤザン②	49	25000	12000	――
ハンブラビ	ダンゲル	48	25000	12000	――
ハンブラビ	ラムサス	48	25000	12000	――
アレキサンドリア	ガディ	48	28000	9000	――
ギャプラン(×3)	ティターンズ兵	46	11000	7000	――
オーグバリュー	ゼブ②	51	52000	16000	――
ゲイオス=グルード(×2)	ゲスト親衛隊兵	48	29000	14000	――

※②は2回行動するパイロット

2 クワサン救出～敵全滅

敵に精神コマンドを使わせるな！

このシナリオでエルガイムmkⅡとサージェ・オーパスを隣接させて戦闘すると、ダバが敵機体内部に突入、2ターン後にクワサンを救出して戦線復帰する。そのために有効な進路は、マップ上部を右に突っ切るルートだ。当然、下方向からの攻撃を受けるが、ポセイダル本人の攻撃以外は耐えられないほど強力なものではない。長射程の武器で外側から部隊を切り崩し、最後にポセイダルを倒そう。なおポセイダルはHPが30%以下になると撤退する。

ティターンズ部隊は撤退しないので、後回しに。うかつに近付くと海ヘビの餌食になってしまう。

オーグバリューは挑発で誘え

初期配置でマップのはるか下の方に見えているオーグバリュー。コイツは放っておくと3ターン目に撤退してしまうが、ある方法によって楽に倒すことができる。その方法とは、「挑発」をかけて、近づいてきたところを迎撃するというもの。「挑発」は仲間になったばかりのアスフィーが持っている。1ターン目に「挑発」できればベスト。

おあつらえ向きに「挑発」を持っているアスフィー。仲間にしたらすぐに使おう。

ギワザ部隊撃破の手順

マップ右側に配置されたギワザ部隊には、仲間がやられると怒り、精神コマンドを使って仇討ちを狙ってくるという嫌な特徴がある。

詳しくはギワザを撃破するとネイに「必中」「魂」「ひらめき」がかかり、ヘッケラーを撃破するとアントンに「必中」「熱血」「気合」がかかる。逆にアントンを倒すとヘッケラーに「集中」「魂」がかけられるのである。しかも彼らは毎ターンこれらの精神コマンドを使ってくるので、敵を倒す順番を考える必要がある。ネイはギワザより先に倒し、アントンとヘッケラーは両者をギリギリまで弱らせてから倒すとよい。両者を弱らせ、マップ兵器で一度に倒すのがベストだ。

まずはクワサン救出。ダバが敵機内部にいるときにギワザが墜とされても、救出は失敗になる。

相棒の死に怒り、精神コマンドを使ってくるアントンとヘッケラー。まとめてケリをつけろ。

ポセイダルルート
リアル系・スーパー系共通

第72話 塗りかえられた地図

●勝利条件（前半）敵の全滅（後半）アマンダラの撃破 ●敗北条件（前半）味方の全滅（後半）母艦の破壊

1 ルナツー攻略戦 モビルスーツの射撃戦

このシナリオは大型兵器が進入できないルナツー基地内部での戦闘と、ルナツー宙域で戦う援護部隊の戦闘をたて続けにプレイする2段構えの構成となっている。戦闘の間にはインターミッションが存在しないため、ユニットの改造はおろかシナリオ間でのセーブさえもできない（プレイ中のセーブは可能）のだ。

まず、ルナツー内部に突入した部隊の戦闘を指揮することになるのだが、大型ユニットが出撃できないため、モビルスーツ主体の遠距離からの射撃戦となるだろう。普段からモビルスーツを強化しているならば楽勝なのだが、スーパー系ユニットに傾倒している人はマジンガー系ユニットくらいしか戦力にならない。出撃ユニットを戦闘能力でなく「激励」や「信頼」などの精神コマンドで選択し、コアブースターの補給装置で補給しながら戦うしかないだろう。

ここのポセイダルは逃げも隠れもしない。じっくり攻めて、「幸運」で倒せるならば最高だ。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方出撃禁止ユニット					
イデオン、ダイターン3、ダンクーガ、コン・バトラーV、ゴーショーグン、真ゲッター、GP-03(コウ)、エヴァ初号機、零号機、弐号機、グルンガスト(スーパー系の場合)					
味方出撃ユニット					
上記以外の16機					
敵初期配置					
オージ	ポセイダル②	53	50000	23000	——
ガイラム	フル=フラット②	52	35000	20000	——
グルーン	チャイ②	50	20000	10000	——
グルーン	ワザン②	50	20000	10000	——
グルーン(×2)	ポセイダル親衛隊兵	48	8200	4800	——
ヌーベルディザード(×3)	ポセイダル親衛隊兵	48	16000	8000	——
カルバリーテンプル(×4)	ポセイダル親衛隊兵	48	12000	3000	——
バッシュ(×6)	ポセイダル親衛隊兵	48	6900	3200	——
ジ・O	シロッコ②	52	48000	26000	——
バウンド・ドック	ジェリド②	51	16500	6500	——
ガブスレイ	マウアー②	50	8000	1200	——

※②は2回行動するパイロット

カミーユ、精神崩壊の危機

自由に出撃ユニットを選択できないためか、敵の強さが抑えられているこのマップ。モビルスーツを強化しているプレイヤーならば本当に楽勝だろう。しかし！ このマップには大きな落とし穴がある。それがカミーユ精神崩壊イベントだ。カミーユ以外のパイロットが、シロッコのジ・Oを倒すか、ここまでのイベントでフォウが死亡していれば回避できる。

カミーユほど優秀なパイロットをここで失うのは、あまりにも痛すぎる。

2 正体を現したポセイダルを倒せ 「鉄壁」「集中」をフル活用

ルナツー内部でポセイダルを倒したら、続いてルナツー外部での戦闘が開始される。内部での戦闘と打って変わって、こちらは大型のユニットばかり。武器も近距離用のものが充実しているが、10機いる敵はすべて2回行動。しかもポセイダル軍の黒幕、アマンダラのオージが超強力なパワーランチャーを持っているのだ。うかつに近寄ろうものなら集中砲火を受けることは目に見えている。

幸い、彼らは接近しなければ攻撃してこないので、5ターン目の援軍が到着してから戦うべきだ。

ポセイダルの正体は何とアマンダラ=カマンダラ。ルナツー内部のオージよりさらに手強い。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
イデオン、ダイターン3、ダンクーガ、コン・バトラーV、ゴーショーグン、真ゲッター、GP-03(コウ)、エヴァ初号機、零号機、弐号機、グルンガスト(スーパー系の場合)					
敵初期配置					
オージ	アマンダラ②	57	52000	23000	——
アシュラテンプル	リョクレイ②	53	26200	12000	——
アシュラテンプル(×8)	ポセイダル親衛隊兵②	53	15200	5000	——
味方増援(ポセイダルルート第69話「砂上の楼閣」でヒイロ、カトルのイベントを見ていたら)					
ウイングガンダムゼロ	ヒイロ	49	7000	——	——
ガンダムサンドロック改	カトル	44	6900	——	——
味方増援(5ターン目、味方フェイズ冒頭)					
エルガイムmkII(ダバ)+6					
味方増援(6ターン目、味方フェイズ冒頭)					
ガンバスター(ノリコ)、ヱクセリヲン(タシロ艦長)					
味方増援（ダバが登場しており、かつアマンダラのHPが30以下になると登場）					
バッシュ	ギャブレー②	54	7700	——	——

5機の援軍をどう使う？

3ターン目に現れるウイングガンダムゼロとサンドロック改は、ロンド=ベルとは逆方向から登場するため、敵を挟み撃ちにできる。ただし回避率は今ひとつなので単独攻撃はオージの射程圏外からの攻撃にとどめておこう。6ターン目に登場のヱクセリヲンとガンバスターは戦力としては心許ないが、タシロ艦長の「激励」は有効に活用できる。そしてオージのHPが30%以下になると登場するのが、ギャブレー搭乗のバッシュ。このときオージのHPを減らしすぎていると、彼に倒されて経験値と資金を損してしまうので、30%ギリギリにHPを合わせるか、オージのシールド防御に期待しよう。

初期状態のままでは足が遅く、装甲の薄いガンバスター。むしろタシロ艦長の「激励」が嬉しい。

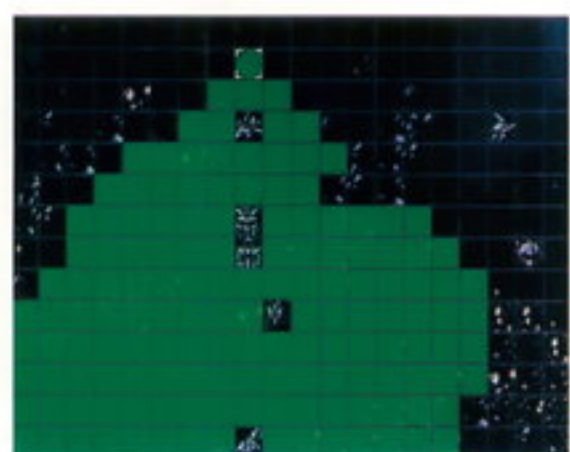
シナリオ「崩壊の序曲」でクワサンの救出に成功していれば味方NPCとしてギャブレー登場。

ポセイダルルート
リアル系・スーパー系共通

第73話 刻が動きだす時

●勝利条件 敵の全滅　●敗北条件 味方の全滅orロンデニオンへの敵侵入

1 1ターン目～ロンデニオン到着　全速力で拠点を防御

このシナリオでは、戦闘が開始されたらすぐに初期配置のユニットを上に移動させる必要がある。マップ右上にいるDCはこちらの部隊を無視してマップ上部のコロニー、ロンデニオンを目指しているからだ。敵が1機でもロンデニオンに取り付いたら敗北になってしまう。初期配置のユニットは決められているので、直前のインターミッションで改造しておくとよいだろう。

とにかく急いで上へ移動。マップ兵器が強化されていると楽だ。

味方出撃ユニット					
ダンクーガ、ゴッドガンダム、サイバスター、νガンダム（アムロ）、マジンカイザーorマジンガーZ（甲児）、ZZガンダム（ジュドー）、F91（シーブック）、エルガイムmkⅡ（ダバ）					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ザクⅢ改	マシュマー②	53	16000	7200	バイオセンサー
ゲーマルク	イリア②	53	16400	8000	ブースター
ドーベンウルフ	ラカン②	53	15400	7800	――
バウ	アリアス	52	8300	2800	――
エンドラ	ゴットン	52	21200	7500	――
ハンマ・ハンマ(×6)	強化兵②	50	11500	5500	――
ザクⅢ	エリート兵	50	13000	6000	――

※②は2回行動するパイロット

2 4ターン目、ゲスト軍強襲　マップ兵器でまとめて倒せ！

ロンデニオンを守っていると、これまでに何度も登場したゲストの3将軍がマップ右下に現れる。

今回も彼らの猛攻は変わらないが、ロフ、セティ、ゼブのうち誰か1人でも倒されると撤退するので、DCとの戦いで余力がなくても、1人に攻撃を集中させれば撤退させることはできる。ちなみに9ターン目まで持ちこたえればゲスト部隊は撤退していくが、こんな連中の攻撃に5ターンも耐えるよりは、1体だけかたずける方がよほど楽な選択だ。

逆に、3将軍を1体でも多く倒そうと考えた場合、マップ兵器で複数の将軍を一度に倒さねばならない。この場合、3将軍に狙われやすく、かつ高確率でそれを回避するおとりを使って彼らの進軍を止める必要がある。そうして彼らを1ヵ所にまとめた後に、攻撃を集中させてマップ兵器でとどめを刺すのだ。また、3将軍の機体にはHP回復能力があるので、HP削りも速攻が求められる。

味方増援(4ターン目、味方フェイズ冒頭)					
ヴァルシオーネR、ガンバスター、戦艦＋7					
第3勢力(4ターン目、敵フェイズ冒頭)					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ゼイドラム	ロフ②	55	52000	18000	――
ビュードリファー	セティ②	55	50000	19000	――
オーグバリュー	ゼブ②	55	52000	16000	――
ゲイオス=グルード(×3)	ゲスト親衛隊兵	51	29000	14000	――
味方増援(6ターン目、味方フェイズ冒頭)					
ヤクト・ドーガ	クェス	50	6500	――	――
味方増援(6ターン目、味方フェイズ冒頭 第69話でトロワが「みがわり」を使うイベントを見た場合のみ)					
ヘビーアームズ改	トロワ	50	7200	――	――

やっとロンデニオンを守り切ったと思ったところに3将軍登場。1機倒せば撤退するが……。

初期配置のまま足止めすれば、エルガイムmkⅡのバスターランチャーでも3将軍の2人が倒せる。

ひと足遅い増援たち

このシナリオでは、6ターン目にヤクト・ドーガに乗ったクェスと、条件付きでガンダムヘビーアームズ改に乗ったトロワが援軍として登場する。

しかし3将軍を1機だけ倒して撤退させるにも、複数倒すにも速攻で行うべき対ゲスト戦において2ターンの遅れは大きい。戦線に投入するなら、あえて交戦を遅らせる必要があるだろう。

「さすがだな」などと言いながら遅刻してくるトロワ。あと1ターン早く来いっての。

即戦力となるモビルスーツを2機入手

このシナリオが終了するとクェスとトロワが仲間になり、それぞれが乗っていたヤクト・ドーガとガンダムヘビーアームズ改が手に入る。これとは別にクェスが持ってきたサザビーも手に入るのだが、この内ヤクト・ドーガとサザビーはそこそこの改造費で戦線に投入できる即戦力の機体である。その理由はメイン武器のファンネルが弾数制のためEN強化が不要、他の武器を改造する必要がない、運動性が高いため装甲の強化が不要、など。ニュータイプが乗ればかなりの威力を発揮する機体だ。

増援としての登場は遅いが、サザビーとヤクト・ドーガを持ってくるのは殊勲賞もの。本人の能力値はイマイチだけど。

ポセイダルルート
リアル系・スーパー系共通

第74話 偽りの協定

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅or母艦の破壊

1 1ターン目～戦闘開始　開戦タイミングを決定せよ

このシナリオでの初期配置は、なんと戦艦が1隻だけ。その状態で毎ターン、DC＝コロニー連合軍と戦うか、または交戦を避けるかの選択をするのだ。結果的に4ターン目からは強制的に戦うことになるのだが、選択によって戦闘開始のタイミングを変えることはできる。2ターン目の援軍を待ってから戦うのも、4ターン目の連邦軍と共闘するのも自由だ。「戦う」を選択すると、選択ユニット15機が出撃する。

DC＝コロニー連合との戦いは宇宙対地球の図式を意味する。

決断に悩むブライト。戦うべきか、それとも退くべきか？

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
戦艦1隻					
敵初期配置					
ガンダムエピオン	ミリアルド②	55	50000	5000	――
ビルゴII	ドロシー	54	18000	3500	――
ビルゴII(×6)	人工知能改	51	18000	3500	――
トーラス(×4)	人工知能改	51	15000	2700	――
サダラーン	ハマーン②	55	40000	16000	――
ゲーマルク(×3)	強化兵②	51	16000	8000	――
味方増援(選択肢で戦うを選択or 4ターン目、味方フェイズ冒頭)					
選択ユニット15機					
味方増援(2ターン目、味方フェイズ冒頭)					
グランヴェール	ヤンロン	50	4900	――	――
ガッデス	テュッティ	50	5300	――	――
敵増援(3ターン目、敵フェイズ冒頭にハマーンが生きていれば登場)					
クイン・マンサ	強化兵②	53	35000	13500	――
ハンマ・ハンマ(×4)	強化兵②	51	16000	8000	――

※②は2回行動するパイロット

2 4ターン目、連邦軍登場　強制的に戦闘がスタート

4ターン目になると、トレーズ率いる地球連邦軍がマップ上部から登場、ロンド＝ベルとの共闘を申し出てくる。ここからはもう戦うか否かの選択肢は出ない。強制的に出撃ユニット選択画面になるのだ。

NPCのトレーズが登場すると、強制的に戦闘開始。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方NPC増援(4ターン目、味方フェイズ冒頭)					
トールギスII	トレーズ	55	50000	――	――
トーラス	レディ	54	15000	――	――
メリクリウス	連邦軍兵士	51	6200	――	――
ヴァイエイト	連邦軍兵士	51	6500	――	――
ビルゴ(×4)	連邦軍兵士	50	4200	――	――

3 6ターン目、DC増援登場　ハマーン撃破に手間取ると……

4ターン目のトレース部隊を交えて戦闘を開始すると、まずはマップの中央にいるミリアルド率いるコロニー軍と接触することになる。コロニー軍のユニットで強敵となるのはビルゴII。高い運動性を持ち、超強力かつ攻撃射程も7と長いビームライフルで攻撃してくる。唯一の救いは、2回行動しないところぐらいだ。なお、ガンダムエピオンは射程1の武器しか持っていないので、遠距離から攻撃していけば楽勝できる。

続いてハマーンの部隊と戦うことに。ハマーンを倒さずに6ターン目に突入した場合、マップ下方向から増援が登場する。ゲーマルクが遠距離からファンネルを飛ばしてくるので、くれぐれも部隊の下方向に弱いユニットを配置しないように。

6ターン目にハマーンが生きていると登場するマシュマー隊。その場からファンネルを飛ばしてくるイリア搭乗のゲーマルクには特に注意。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
敵増援(6ターン目、敵フェイズ冒頭にハマーンが生きていれば登場)					
ザクIII改	マシュマー②	54	16000	7200	――
ゲーマルク	イリア②	54	16400	8000	――
エンドラ	ゴットン②	53	21200	7500	――

メキボスとの協力関係

このシナリオが終わると、前のシナリオでゲストの3将軍に撤退命令を出すため登場する人物、メキボスがロンド＝ベルに接触を求めてくる。

彼の接触を受け入れたブライトだったが、ラー・カイラムに着艦した彼の口から聞かされた戦乱の真相は、驚くべきものであった……。

この部分だけは実際にプレイして楽しんでもらいたいが、ただひとつ言えるのは、彼が敵ではないということである。

ゲストの科学力をもって造られたグレイターキンIIを駆る彼の参戦は心強いが、彼はNPC扱いとなる。

ゲストの幹部たちとも深い関わり合いを持つメキボスからは、この争乱の原因が語られる。

ポセイダルルート
リアル系・スーパー系共通

第75話 招かれざる訪問者

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　母艦の破壊or月面都市への敵侵入

1 1ターン目～グランゾン参戦　長射程武器が有効

セティのまわりにザコ数機、ロフのまわりにも数機、といったふうにゲストの3将軍が各々の部隊を率いて攻撃してくるのがこのシナリオだ。ザコどもは身の危険もかえりみることなく月面都市へと進軍してくるので、月面都市周辺から射程の長い武器で狙撃する戦法が有効だ。また、このシナリオではメキボスがNPCとしてロンド=ベルに味方してくれる。彼のグレイターキンⅡは強力な武装と堅固な装甲を誇り、さらにHP回復の能力まで持ち合わせている。放っておくと味方に経験値が入って来ないほど強い。

ゲストの3将軍を子供扱いするほど強いメキボス。彼に経験値を横取りされすぎないように。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
戦艦+16					
味方NPC初期配置					
グレイターキンⅡ	メキボス②	57	??	——	————
敵初期配置					
ゼイドラム	ロフ②	57	52000	18000	————
ビュードリファー	セティ②	57	50000	19000	————
オーグバリュー	ゼブ②	57	52000	16000	————
ゲイオス=グルード(×3)	ゲスト突撃兵	55	29000	14000	————
ゼラニオ(×2)	ゲスト親衛隊②	55	30000	16000	————
カレイツェド(×6)	ゲスト親衛隊②	54	12000	4000	————
カレイツェド(×3)	ゲスト親衛隊②	54	11600	4000	————
レストレイル(×5)	ゲスト親衛隊②	54	13600	4800	————
味方NPC増援(3ターン目、味方フェイズ冒頭)					
グランゾン	シュウ②	55	10000	——	————
ウィーゾル改	サフィーネ②	54	9000	——	————

※②は2回行動するパイロット

キミはノリコのスーパーガッツを見たか!?

このシナリオでは、ガンバスターのパイロット、ノリコが特殊技能を修得する。その名も「スーパーガッツ」。減少したENやHP、さらには精神ポイントをも完全回復させる強力な特殊技能だ。これを修得するためには、ガンバスターの残りHPを20%以下まで低下させればよい。ノリコの精神ポイントやガンバスターのHP、ENが低下したら「てかげん」をかけたマップ兵器などで体力を削ってやると失敗して撃破されることはないだろう。なお「スーパーガッツ」は、このシナリオ以外では、DCルートの『ダブル・フェイク』でしかお目にかかれない。

優秀な特殊技能、である「スーパーガッツ」。発動する前は「気合」を使いまくれ！

2 4ターン目～第3勢力との戦い　グランゾンが落ちる前に敵を叩け！

4ターン目になると、多くのプレイヤーは、いかにしてこのターン中にセティを倒すかを考えることになるだろう。それは、3ターン目に参戦するシュウがいきなりセティに仕掛け、大ダメージを負うためだ。「魂」や「熱血」を使えば、意外と楽に墜とせるセティだが、実はその必要はない。このシナリオではグランゾンが破壊されても修理費は払わなくてもよいのである。なお6ターン目に登場のバッフクラン軍はザコの集まり。苦戦はあり得ないだろう。

たとえグランゾンが落とされても、修理費は払わずにすむ。無理に助ける必要はない。

6ターン目に登場するバッフクラン軍は、はっきり言って烏合の衆。苦戦する要素はない。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
第3勢力(6ターン目、敵フェイズ冒頭)					
ドロワ・ザン	ハルル	50	37000	9000	————
ザンザ・ルブ	ダミド	48	23000	9000	————
ロッグ・マック	ドッバ	48	8000	2600	————
ロッグ・マック	キャヤ	48	8000	2600	————
ガルボ・ジック(×3)	バッフクラン兵	46	10000	4500	————
ガンガ・ルブ(×3)	バッフクラン兵	46	16000	5800	————
ガドモア・ザン	ハンニバル	48	37000	17000	————
ジグ・マック(×3)	バッフクラン兵	48	10000	4500	————
ギド・マック(×4)	バッフクラン兵	46	13000	5500	————
敵増援(ハルルを1回倒す)					
ザンザ・ルブ	ハルル②	??	??	9000	————

超兵器グランゾン、ついに参戦!!

このシナリオをクリアすると、シュウ=シラカワと、その愛機グランゾンが仲間になってくれる。

その性能は驚異的。225もある運動性、そして590もの限界反応。武器を見ればEN、弾数消費なしで攻撃力3500を実現したグランワームソードや、気力をに関係なくなく撃てる攻撃力4300のワームスマッシャーが20発。気力が110になれば7マス先まで攻撃力5200のブラックホールクラスターを叩き込む。当然マップ兵器も完備。あらゆる局面で最大の効果を発揮できる機体だろう。

これはグランゾンと同時に仲間入りするウィーゾル改。装甲が薄いのが欠点。

夢のスーパーマシン、グランゾン。すでに10段階改造されており、経済的。

ポセイダルルート
リアル系・スーパー系共通

第76話 運命の炎の中で

●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 母艦の破壊

1 1ターン目～3ターン目 ゲスト幹部がそろいぶみ

戦闘が始まり、マップを見渡すとその敵の数に圧倒されてしまうが、このシナリオでは敵の増援が1機も来ないので、普通に戦えば倒しきれない、ということにはならない。むしろ問題なのは、敵の配置だ。いつもの3将軍に加え、今回で初登場となるバラン=シュナイルが後衛に控えているのだ。このバラン=シュナイルは3将軍の愛機を遥かに凌駕するほどの機体で、11マス先まで恐ろしく高い命中率の攻撃を仕掛けてくる。当然、威力もある。

こんな陣形に突っ込むのは得策とは言えない。このシナリオでは徹底した“受け”の戦術を展開しよう。

初期配置地点から、あまり前進せずに戦う。“受け”の戦術だ。

最初はレストグランシュとグラシドゥ=リュだけが突っ込んでくる。まだまだ楽勝だ。

味方出撃ユニット					
グランゾン(シュウ)、戦艦+16					
味方NPC初期配置					
グレイターキンII(メキボス)					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
バラン=シュナイル	ゼゼーナン②	58	60000	29000	――
ゼイドラム	ロフ②	57	54000	18000	――
ビュードリファー	セティ②	57	52000	19000	――
オーグバリュー	ゼブ②	57	54000	16000	――
ライグ=ゲイオス(×3)	ゲスト親衛隊兵②	56	42000	13000	――
ゼラニオ(×2)	ゲスト親衛隊兵②	55	32000	16000	――
ゲイオス=グルード(×5)	ゲスト突撃兵	55	31000	14000	――
レストグランシュ(×6)	ゲスト親衛隊兵②	54	16000	5500	――
グラシドゥ=リュ(×9)	ゲスト親衛隊兵②	54	14000	5000	――

※②は2回行動するパイロット

NPCメキボスを有効活用せよ

こちらが“受け”の戦術を展開しようとしているのに、NPCのメキボスは、勝手に左のザコを討伐に向かう。彼の倒した敵の経験値や資金がもったいないのであれば、1機ないしは2機の操作可能ユニットをメキボスに同伴させてやろう。メキボスが弱らせた敵を後ろから狙い打って倒し、経験値と資金だけをおいしくいただくのだ。

メキボスの同伴者は、射程の長いユニットが好ましい。安全な距離から狙撃しよう。

「挑発」をかけてロフを誘い出せ!

こちらが“受け”の戦法をとっていると、敵のザコ部隊は次々と進軍して来る。ロンド=ベルとしてはこれを迎撃しているだけで敵の数を減らせるのだが、ひとつだけ大きな問題がある。

それは、ロフの性格が“超強気”であるということ。こちらがザコを1体倒すごとにロフの気力は2も上昇するのだ。

こんなときに重宝するのが「挑発」である。「挑発」されたロフはザコを追い抜いて進軍してくるので気力の上がらない内に集中攻撃をかけて倒してしまおう。

“超強気”のロフは気付くととてつもない強敵になっている。「挑発」を持ったパイロットを出撃させよう。「脱力」も持ったボスがオススメ。

2 3ターン目～敵全滅 おとりを立てて、ゼゼーナンの攻撃をかわせ

3ターン目になると、ロンド=ベルの初期配置地点より少し右下からアルトロンガンダムに乗った五飛が現れる。しかし彼の戦力はこの戦闘においては無意味。五飛のことは気にしなくてもいいだろう。

続く4ターン目にはゲイオス=グルードとゼラニオが、さらに5ターン目にはいよいよ3将軍の残り2人、セティとゼブが進軍を開始する。

この2人さえ倒せば、残るはゼゼーナンのバラン=シュナイルだけ。こいつの攻撃は驚異的な命中率を誇るため、“分身”を持ったユニットをおとりにして集中攻撃をかけろ!!

3ターン目になると五飛登場。例によって自分の正義を語りつつ敵陣へ突っ込もうとする。

味方NPC(4ターン目、味方フェイズ冒頭)					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
アルトロンガンダム	五飛	50	6900	――	――

セティ、ゼブ、ゼゼーナンにとどめを刺せ

3将軍の残り2人、セティとゼブはどちらかを倒すともう片方が精神コマンドを使う、おなじみの行動パターンを持っている。先にゼブを倒した場合はセティに「気合」がかかり、セティを倒せばゼブに「熱血」「集中」がかかる。確実に力を上げる「気合」よりは、1回の回避と1ターンの経過で元に戻る「熱血」「集中」の方が対応はしやすいはず。セティを先に倒せ!

ゼブとセティだったら、ゼブを怒らせた方が対応はしやすい「ひらめき」で「熱血」を無力化しよう。

DCルート リアル系・スーパー系共通 第71話 血塗られし御手

●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 味方の全滅or母艦の破壊

1 1ターン目〜敵全滅 ソロモンへ一気に侵攻せよ

味方部隊は、敵から離れた位置に出現する。マシュマーの部隊はさておき、まずはソロモンへと向かおう。1ターン目はハンマ・ハンマやドーベンウルフの射程内に入らない位置で待機し、次のターンで一気に攻め込んで、ソロモンを制圧してしまおう。バルーンダミーが残っている限り、敵はそちらしか狙わないので、安心して攻め込める。資金を稼ぐなら、各個にダメージを与えた後「幸運」＋マップ兵器で一度にせん滅。2回行動がやっかいなマシュマーは、近づいてきたところを倒そう。敵の総数が7機以下になると、ソロモン周辺に増援が出現する。うまく数を調整して味方フェイズに出現させて、一気に数を減らしてしまおう。

敵が密集しているので、資金稼ぎには持ってこい。ハイメガキャノンやサイフラッシュが便利。

どれだけ味方が近づいても敵はバルーンダミーを攻撃。その隙にユニットをソロモンへと移動。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
戦艦+15					
敵初期配置					
ハンマ・ハンマ	マシュマー②	50	11700	5500	────
エンドラ	ゴットン	49	21200	7500	────
ゲーマルク(×2)	DC強化兵②	48	16000	8000	────
ザクⅢ(×7)	エリート兵	48	13000	6000	────
ドーベンウルフ(×2)	エリート兵	48	15000	7800	────
ハンマ・ハンマ(×2)	エリート兵	48	11500	5500	────
敵増援(敵の総数が7機以下になった場合登場)					
ゲルググJ(×6)	エリート兵	32	9000	5000	────

※②は2回行動するパイロット。

特定条件でエヴァ2機が強制出撃

地上編『決戦、第2新東京市』で、レイが笑うイベントを見ている場合、エヴァ初号機と零号機が強制出撃する。出現位置は敵の目の前だが、敵はバルーンダミーしか狙わないので安全だ。ただし、マシュマーに近づきすぎて、引き付けないように注意。零号機が攻撃を受けた場合、レイは撤退。シンジに「集中」「魂」「鉄壁」がかかる。

バルーンダミーに囲まれてマップの左上に出現。いきなり攻撃を受ける心配はない。

2 ビグザム出現〜敵全滅 ビグザムは速攻で倒せ

マップ上の敵を全滅させると（他にも条件あり。カコミ参照）、ドズル率いる部隊が出現して、マシュマーの部隊以外は撤退する。ビグザムはHPが高く装甲が厚いうえ、Iフィールドをも装備する。ビーム系武器での攻撃は避け、射程距離外からのファンネルや、攻撃力の高い武器で一気に倒そう。後は残ったドーベンウルフを片づければシナリオクリアだ。なお、出現したターンで倒せなかった場合、ハマーンが脱出し、マシュマーの部隊も撤退する。

ビグザムはソロモン中央に出現。集中攻撃で一気に倒すのだ!!

ビーム攻撃はほぼ無効。使うなら精神コマンドを併用しよう。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方増援(敵全滅後)					
ガッデス	テュッティ	50	5300	──	────
グランヴェール	ヤンロン	50	4900	──	────
敵増援(敵全滅後)					
ビグザム	ドズル	52	50000	21000	────
ドーベンウルフ(×3)	エリート兵	49	15000	7800	────

ゲーマルクには注意！

射程8のファンネルや、マップ兵器のハイパーメガ粒子砲、パイロットは2回行動可能な強化兵と、実にやっかいな性能を持つゲーマルク。HPも高いので、長射程の武器やマップ兵器など、反撃を受けない攻撃で倒してしまうのがベストな選択だ。次のシナリオに登場する3機も同様に対処しよう。

＋25と非常に高い命中修正を持つファンネル。なるべく反撃を受けることは避けたい。

その他のビグザム出現条件

ビグザムの出現条件は、敵の全滅を含めて3つある。残りの2つは、バルーンダミーが全滅した場合と、ダミーがソロモンに到達し、3回自爆した場合だ。前者の場合、イベントの展開は全滅させた時と同じ。ちなみに、グランヴェールは出現時に、ソロモンの中心に向かってマップ兵器のメギドフレイムを2回撃つ。火線上にいるとダメージを受けるので注意しよう。後者の場合、ダミーの3回目の自爆直後にビグザムが出現し、敵フェイズとなってしまう。つまり、テュッティとヤンロンの登場は敵フェイズ終了後となり、マップ兵器での攻撃もない。気力+10、「鉄壁」「集中」がかかるのは共通だ。

ダミーを3回自爆させるにはソロモン周辺の掃討が必要だ。

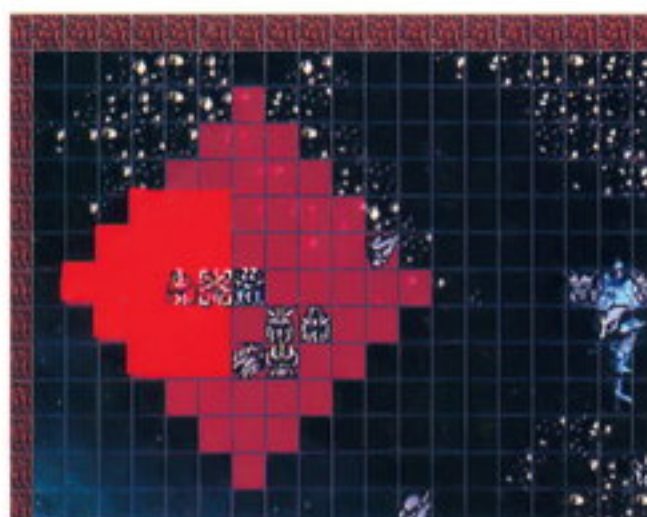
3回自爆した場合、増援の2人は敵フェイズ終了後に登場。敵からの攻撃は受けずに済む。

DCルート リアル系・スーパー系共通 第72話 虚構の偶像

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅or母艦の破壊

1 1ターン目～敵全滅　遠距離攻撃が得意なユニットを主軸に

宇宙要塞攻略だけあって、敵は守りに適した布陣をしいている。幸い増援はなく、ノイエ・ジール以外には、Iフィールドを装備する敵もいない。モビルスーツなど遠距離戦が得意なユニットで各個に撃破していけば、楽に戦える。ただし、マシュマーとゴットンは精神コマンドを使うので、弱らせておいてからマップ兵器で倒すようにしたい。なお、強力な仲間を2人得られるが条件は複雑。確実に仲間にしたいならカコミの手順を取ること。資金稼ぎの全滅を狙うなら、キシリア、ロフとセティ（マップ兵器で一度に）、ハマーン、ギレンの順に倒すとよい。

遠距離から1機ずつ倒す。むやみに前進すると別の敵から攻撃が。

ゲスト軍はロフ、セティどちらかのHPが30%以下になると撤退。倒すならマップ兵器で一挙に。

味方出撃ユニット					
戦艦+12					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ドロス	ギレン②	53	60000	40000	――
ドロス	キシリア②	53	60000	40000	――
キュベレイ	ハマーン②	52	50000	16000	――
ザクⅢ改	マシュマー②	51	16000	7200	――
ゲーマルク	イリア②	51	18000	8000	――
バウ	アリアス	51	8700	2800	――
ドーベンウルフ	ラカン②	51	17000	7800	――
ノイエ・ジール	ガトー②	50	21000	12000	――
ブラウ・ブロ	シャリア②	50	17400	7600	――
エンドラ	ゴットン	50	22000	7500	――
ガーベラ・テトラ	シーマ	50	12500	2100	――
ドライセン	カリウス	50	9000	2500	――
ゲーマルク(×3)	DC強化兵②	48	16000	8000	――
エルメス(×2)	DC強化兵②	48	9500	4800	――
ドーベンウルフ(×3)	DCエリート兵	48	15000	7800	――
ハンマ・ハンマ(×3)	DCエリート兵	48	11500	5500	――
ザクⅢ(×4)	DCエリート兵	48	13000	6000	――
ゼイドラム	ロフ②	53	52000	18000	――
ビュードリファー	セティ②	53	50000	19000	――
ゲイオス=グルード	ゲスト親衛隊兵	50	29000	14000	――
味方増援（8ターン目、または敵全滅時）					
ガンバスター、ヱクセリヲン					

※②は2回行動するパイロット。

ギレン暗殺イベント発生条件

ガトーを仲間にするために必要なのが、この暗殺イベントだ。発生条件は、ア・バオア・クー上にいるギレンのドロスを攻撃し、HPを10％以下にすること。条件が成立すると、キシリアに気力+10と「必中」がかかり、ギレンを破壊。するとゲスト軍は撤退。（倒されていなければ）ガトーとカリウスが中立ユニットとなり、キシリアを狙う。注意したいのは、イベント直後のキシリアには必中がかかったまま、射程外からの攻撃はキッチリ防御する点。イベントを発生させる前に、あらかじめHPを減らしておこう。同じターン内で倒してしまうのがベストだ。その後ガトーを倒せば、シナリオクリア後に救出され、仲間となる（出撃可能となるのは『復讐の刃』クリア後）。

義憤に駆られたガトーの狙いはキシリアのみ。彼を倒すのはキシリアを倒してからで十分だ。

ギレンのドロスHP10%以下

誤って倒してしまわぬようダメージ調整は確実に。

キシリアがギレンを攻撃

ギレンの周りは、必ず1マス開けておくこと。

ガトーとカリウスが中立化

ギレンが倒れると2人が中立化。キシリアを狙う。

クワトロでハマーンを説得

クワトロを出撃させていれば、ハマーンを説得することができる。説得はギレンかキシリアのうち1人が健在で、敵全滅前ならいつでも可能だ。だが、彼女を仲間にするためには、『アクシズの攻防』でクワトロがハマーンを説得していることが必要（「F」で説得していない場合は2回）。ここでの説得だけでは、仲間にならないどころか、クワトロまでがア・バオア・クーの爆発に巻き込まれ、行方不明となってしまう。また、説得してすぐに仲間になるわけではなく、その後にキシリア（ギレン）を倒す必要もある。どちらかを倒した直後、ハマーンはア・バオア・クー内部へと移動し、それをクワトロが追う。条件を満たしていれば、シナリオクリア後に2人で戻ってくる。

まずはクワトロを隣接させて説得。安全策を取るなら、ギレン（キシリア）を倒した後に行う。

ギレンかキシリア、どちらかを倒すとハマーンはア・バオア・クー内部へ。クワトロが追う。

その他の注目イベント

8ターン目（または敵が全滅した時点）で、増援として登場するヱクセリヲンとガンバスターは、シナリオクリア後、自軍ユニットとして使用可能になる。また、クリア後ジュドーたちがア・バオア・クーへ行きたがる選択で、「許可する」を選ぶとGP-02が、「断じて許可しない」ならノイエ・ジール入手の条件が成立する。詳しくは次ページ右下のカコミを参照のこと。

DCルート リアル系・スーパー系共通 第73話 復讐の刃

●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 敵の月への侵入or味方の全滅

1 1ターン目～ポセイダル軍との交戦 月の左側に前線を展開せよ

月まで多少距離があるが3ターン目までに戦線を展開できればいいので、2回行動できるユニットを向かわせれば問題なく間に合う。その後は下のカコミを参照にしてチャイかワザンを動けないようにして、進軍してくる敵ユニットを順番に倒していくだけだ。ただしギャブレーとヘッケラーが搭乗しているアシュラテンプルはマップ兵器を搭載しているので、混戦になっても横一直線に並ばないようにしよう。

前線を展開してしまえば、あとは順番に各個撃破するだけ。

五飛「正しき戦いを拒否するのか。それはすなわち悪だ。俺は…悪を倒す!」

アルトロンはこの時点では戦力外。撃墜されても問題はない。

味方出撃ユニット					
エルガイムmkⅡ(ダバ)、戦艦+16					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
オージェ	ネイ②	54	28000	8500	――
アシュラテンプル	ヘッケラー②	52	25000	12000	――
グルーン	チャイ②	52	20400	10000	――
グルーン	ワザン②	52	20400	10000	――
グルーン	ハッシャ	52	20000	10000	――
アシュラテンプル	ギャブレー②	53	25000	12000	――
アトール	アスフィー	50	7300	4800	――
アシュラテンプル(×2)	ポセイダル親衛隊兵	50	16000	5000	――
ヌーベルディザード(×4)	ポセイダル親衛隊兵	50	16000	8000	――
カルバリーテンプル(×6)	ポセイダル親衛隊兵	50	12000	3000	――
グルーン(×2)	ポセイダル親衛隊兵	50	10200	4800	――
バッシュ(×4)	人工知能改	50	7900	3200	――
第3勢力(3ターン目、味方フェイズ冒頭)					
アルトロンガンダム	五飛	50	6900	――	――

※②は2回行動するパイロット。

チャイとワザンをどうするか

1ターン目から月に向かって進軍してくるので最初に片づけてしまいたいが、2人とも倒してしまうとポセイダル軍は撤退してしまう。そうならないためには、片方を撃墜して残った方を囲んでしまえばいい。そのとき、囲んだユニットが五飛に撃墜されないようにHPは削らないこと。

アスフィーを説得するには

仲間にするためには、ダメージを与えずにダバが説得しなければならない。しかし、周りを囲んでいるバッシュが邪魔。そこで、シナリオが始まったらとりあえず射程外に逃げる。するとダバを追ってくるが移動コストの関係でバッシュが囲めなくなるので、それから説得すればいい。

2 ポセイダル軍撤退～バッフクラン軍撃破 待ち伏せすればあっという間に

ポセイダル軍が撤退した直後にバッフクラン軍がマップ右上のコロニーの下方に出現する。あらかじめ出現位置にマップ兵器を搭載したユニットを展開させておけば、出現したターンに全機撃墜も可能だ。そうでない場合でも、マップ右上のコロニーの上で交戦すれば、特殊技能のないバッフクラン軍はロンド＝ベルの敵ではない。なお、ポセイダル軍が撤退した時点で敗北条件の敵の月への侵入はなくなる。

マップ兵器を撃ってくださいといわんばかりの出現位置だ。

五飛「異星人…だが、やつらの敵はロンド＝ベル…俺が手出しする必要はない…」

五飛は撃墜されていなくてもバッフクラン軍出現直後に撤退。

敵増援(敵全滅後登場)					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ドロワ・ザン	ハルル	50	37000	16000	――
ジグ・マック	ダミド	50	10000	4500	――
ガルボ・ジック(×4)	バッフクラン兵	50	10000	4500	――
ドグ・マック(×3)	バッフクラン兵	50	11000	4800	――
ゴンド・バウ(×4)	バッフクラン兵	50	5000	1700	――
アディゴ(×4)	バッフクラン兵	50	4000	1800	――

ドロワ・ザンはきっちり倒せ

ドロワ・ザンはHPが40%を切ると、バッフクラン軍とともに撤退してしまう。しかし倒した場合は、バッフクラン軍は撤退しないうえ、単体で資金を16000も持っているので、倒さない手はないだろう。HPを20000ほど削ってから一気に倒してしまいたい。

HP ?????/????? EN 360/360 HP 9200/9200 EN 187/250 15642

ハルル「終わる時は造作もない…」

超強力な武器なら、HPを削らなくても一撃で倒せる。

その他の注目イベント

前のシナリオでガトーが助かっていて、ジュドーたちがア・バオア・クーにいっている場合は、GP-02Aが、シナリオの冒頭でいった場合はノイエ・ジールが入手できる(こちらの場合、このシナリオはジュドーを除いたジャンク屋チームは出撃不可に)。

またアスフィーを仲間にした場合、キャオとの二択でどちらかがパイロットから外れるというイベントが、シナリオのエピローグで発生する。

ノイエ・ジール
どの能力を改造しますか?(最大で10段階まで)
資金 145400
費用 20000
HP 11300▶11500
EN 330▶350
運動性 180▶190
装甲 2650▶2800
限界 490▶-----

入手できるユニットはどちらも使い勝手がいい。しっかりと改造すれば、主力として十分に活躍できる。

DCルート リアル系・スーパー系共通 第74話 翻る反旗

●勝利条件　敵の全滅　●敗北条件　味方の全滅

1 1ターン目～ポセイダル撤退　ヒイロとトロワを戦わせるな！

シナリオが始まってすぐ、連邦軍がポセイダル軍に向かって進軍していくが、ヒイロとトロワはカトルとのイベントを控えているため、撃墜されないようにしたい。そのため、連邦軍には戦わせないように、2回行動できるユニットを真っ先にポセイダル軍に向かわせ、連邦軍の近くに敵ユニットを寄せ付けないようにしよう。ただし、オージの射程（1～9）には、反撃できる武器を持っていない場合は入らないように。

ポセイダルはHPが70%を切ると撤退する。

フル＝フラット説得

ポセイダルの隣にいたまま、向こうから進軍してこないフル＝フラットを説得するためには、「挑発」が必須。近寄ってきたところをアム、もしくはアムとフラットが戦闘に入った後にダバで説得できる。ただし、仲間にはならないので、説得したら倒してしまおう。

フラットの説得はここで2回目。次のシナリオに影響するのだ。

味方出撃ユニット					
エルガイムmkⅡ（ダバ）、戦艦＋15					
味方NPC初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
トーラス	レディ＝アン	54	15000	――	――
ヴァイエイト	トロワ	54	6500	――	――
メリクリウス	ヒイロ	54	6200	――	――
トーラス（×4）	連邦軍兵士	51	6500	――	――
敵初期配置					
オージ	ポセイダル②	57	50000	23000	――
ガイラム	フル＝フラット②	56	35000	20000	――
アシュラテンプル	ギャブレー②	54	25000	12000	――
アシュラテンプル	リョクレイ②	54	25000	12000	――
グルーン	ハッシャ②	53	20000	10000	――
アシュラテンプル（×4）	ポセイダル親衛隊兵	50	14000	5000	――
バッシュ（×3）	ポセイダル親衛隊兵	51	7900	3200	――
グルーン（×3）	ポセイダル親衛隊兵	51	10200	4800	――
カレイツェド（×3）	ゲスト突撃兵	52	10000	4000	――
レストレイル	ゲスト突撃兵	52	12000	4800	――
第3勢力初期配置					
サージェ・オーパス	ギワザ②	56	45000	18000	――
アトールV	マクトミン②	54	25000	5000	――
オージェ	ネイ②	55	28000	8500	――
アシュラテンプル	アントン②	54	25000	12000	――
アシュラテンプル	ヘッケラー②	54	25000	12000	――
カルバリーテンプル（×6）	ポセイダル親衛隊兵	50	12000	3000	――
アトール	ポセイダル親衛隊兵	51	9300	4800	――
第3勢力（全てのユニットが攻撃対象）					
ウイングガンダムゼロ	カトル②	54	7800	4500	――

※②は2回行動するパイロット。

2 カトル登場～ギワザ軍滅亡　倒す順番が勝利への近道

ポセイダルが撤退すると、ギワザの反乱軍が相手になる。戦闘は進軍してきた敵を順番に倒していけば問題ない。しかし、アントンとヘッケラーは片方を倒すと残った方が、ギワザを倒すとネイが「魂」などの精神コマンドを使うので、マップ兵器で一気に倒してしまおう。

先にギワザを倒してしまうと……つらい。

クワサン＝オリビーを救うべきか？

ダバとギワザが2回戦闘することで、シナリオ終了後にクワサンを救出できる。しかし、ポセイダルルートとはちがい、救出してもシナリオへの影響は特にないので、無理をしてまで助ける必要はない。

ガトーと同じく漂流中を発見されるクワサン。ダバは喜んでいるが……。

3 7ターン目～ティターンズ残党撃退　怖いのはジェリドとヤザンだけ

7ターン目敵フェイズになると、マップ右上にティターンズの残党が出現する。注意すべきは、ハンブラビとバウンド・ドック。この2機は移動後の攻撃が強力なうえに、2回行動可能なので、あっという間に近づかれてしまう。そうならないためにも回避率の高いおとりユニットを敵の近くに待機させよう。

しつこいぐらいにロンド＝ベルに向かってくるジェリドとヤザン。ここら辺になってくると装甲の薄いユニットは一撃で倒されることも。

敵増援（7ターン目、敵フェイズ冒頭）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
バウンド・ドック	ジェリド②	54	16500	6500	――
バウンド・ドック	マウアー②	53	11500	3500	――
ハンブラビ	ヤザン②	54	18000	10000	――
ハンブラビ	ラムサス②	53	18000	10000	――
ハンブラビ	ダンゲル②	53	18000	10000	――
アレキサンドリア	ジャマイカン	53	28000	9000	――
バウ	ティターンズ兵	52	7700	2800	――
バウ［MA］	ティターンズ兵	52	7700	2800	――
ガブスレイ	ティターンズ兵	52	7000	1200	――
ガブスレイ［MA］	ティターンズ兵	52	7000	1200	――
アッシマー	ティターンズ兵	52	7000	1200	――
アッシマー［MA］	ティターンズ兵	52	7000	1200	――

※［MA］はモビルアーマー形態。

DCルート リアル系・スーパー系共通

第75話 ダブル・フェイク

※勝利条件および敗北条件は、シナリオによって異なる

インターミッションなしの連続シナリオ

本シナリオは、「ルナツーへの突入」「ルナツー内部での戦闘」「ルナツーからの脱出」の3つのシナリオより構成されている。実質3面分あると考えてよいが、違うのはシナリオが終了しても、インターミッションなしに次のシナリオが始まるため、改造や乗り換えができないことだ。さらに1つのパートで出撃できるユニットも限定されるなど、大変制約が多いのも特徴的。しかし、第70話『光、絶つ剣』と違い、ユニットが限定されるぶん、気力の配分などに気を使わなくてよいなど、見方を変えればメリットもある。したがって必要以上に恐れることはないだろう。

1 ルナツー突入

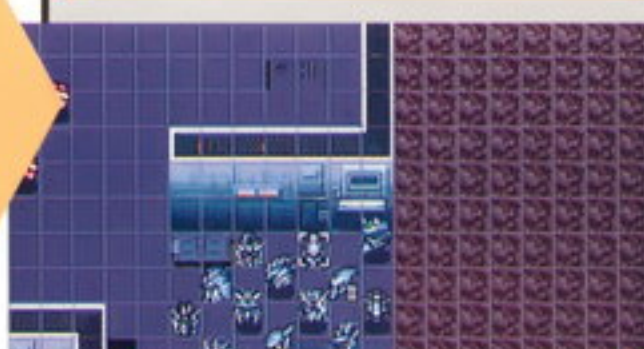
勝利条件
ラー・カイラムのルナツー突入

敗北条件
ラー・カイラムの破壊

スーパー系の大型ユニットを中心に展開する。ラー・カイラムがルナツーへ突入する進路を確保しよう。

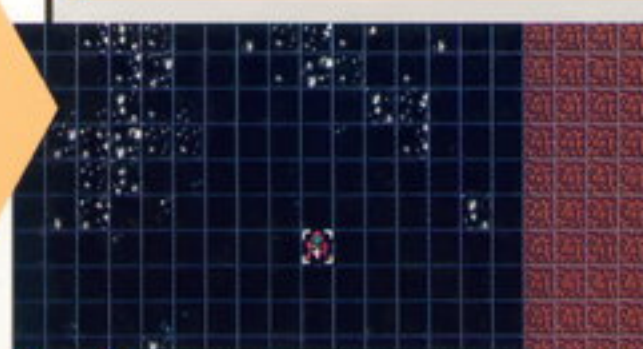
2 ルナツー内部

勝利条件
敵の全滅

敗北条件
味方の全滅

モビルスーツなど、小、中型のユニットが主力。しかしシロッコやポセイダルなど、ボス級が立ちはだかる。

3 ルナツー脱出

勝利条件
敵の全滅

敗北条件
味方の全滅orヱクセリヲンの破壊

ついに真のポセイダルが登場。敵のユニットは、数こそ少ないが、そのほとんどが2回行動する精鋭ばかりだ。

1 ルナツー突入まで 攻撃と防御のユニットをきっちり分担

大型ユニットを中心に6機しか選択できないので、攻撃・防御の役割を明確にしよう。敵はビーム攻撃が主なので、対処はしやすい(カコミ参照)。基本方針は、防御ユニットを盾にしつつ、スーパー系ユニットの必殺技で一気に倒す、というパターンがよい。順当に敵と当たっていけば、マップの下方を移動するラー・カイラムが狙われることは、まずない。もし狙われたら、「挑発」をかけて敵を引き離そう。ラー・カイラムがルナツーに近づくと、ギャプラン3機が登場する(写真左参照)。いずれも2回行動してくるので、もしラー・カイラムが1隻だけでいると、1ターンの間に倒されてしまう。ここに侵入するときは、必ず味方がルナツー宙域にたどり着いてからにしよう。なお、シナリオ開始時から、レディ＝アン率いる味方NPCがいるが、彼らは勝手に戦闘を仕掛けた挙げ句、勝手にやられてしまう。助けても何も起こらないので、おとりとして敵が分散するのに役立ってもらおう。また敵は彼らの前で密集する性質があるので、そこをマップ兵器で攻撃するのもオイシイ手である。

色のついたエリアにラー・カイラムが入ると、敵の増援が出現する。ただし、その外側から「加速」で一気にルナツーに着くと、増援は出現しない。

味方出撃ユニット

ラー・カイラム＋ガンバスター、イデオン、ダンクーガ、ダイターン3、GP-03(コウ)、コン・バトラーV、ゴーショーグン、真・ゲッター、エヴァ零号機、初号機、弐号機、グルンガスト(スーパー系の場合)、ノイエ・ジール(ガトーがいる場合)の中から6機選択

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方NPC初期配置					
トーラス	レディ＝アン	54	15000	――	――
ビルゴ	連邦軍兵士	52	4200	――	――
トーラス(×2)	連邦軍兵士	51	5000	――	――
ネェル・アーガマ(×2)	連邦軍兵士	51	11000	――	――
敵初期配置					
アレキサンドリア	ジャマイカン	55	28000	9000	チョバムアーマー
アレキサンドリア	ガディ	53	28000	9000	チョバムアーマー
ハンブラビ	ヤザン②	54	19000	10000	プロペラントタンク
ハンブラビ	ラムサス②	53	18600	10000	――
ハンブラビ	ダンケル②	53	18600	10000	――
ガザC(×4)	ティターンズ兵	52	12000	8000	――
ガザC【MA】(×2)	ティターンズ兵	52	12000	8000	――
バウ	ティターンズ兵	52	7700	2800	――
バウ【MA】	ティターンズ兵	52	7700	2800	――
ガブスレイ(×2)	ティターンズ兵	52	7000	1200	――
アッシマー(×2)	ティターンズ兵	52	7000	1200	――
敵増援(ルナツーを中心とする11×10のエリアにラー・カイラムが入った場合。図参照)					
ギャプラン(×3)	ティターンズ強化兵②	52	7000	1200	――

※②は2回行動するパイロット。
※【MA】はモビルアーマー形態。

ATフィールド&Iフィールドを活用する

敵はビーム中心に攻撃を仕掛けてくる。とはいえ、ヤザン率いるハンブラビ隊が繰り出す「海ヘビ」は、ビーム兵器ではないので、Iフィールドを持っていても、防ぎきれない。だが、防御状態のATフィールドなら、十分にしのげる。シンジの場合、味方NPCの連邦軍が片っ端からやられると気力が落ちてしまうが、防御専用と考えれば、それも関係ない。したがってこのシナリオでは、エヴァシリーズの出撃が不可欠だ。

2回行動するヤザン隊の「海ヘビ」攻撃は強力！ その対策だけでも出撃させる価値はある。

2 ルナツー内部の戦闘

シロッコ、ポセイダル等、強敵多し！

最初に正対する強敵はシロッコのジ・O。高いHPに加え、強力な武器で攻撃してくるが、幸い最大射程は7しかない。「熱血」や「魂」をかけたファンネル系の武器で、遠距離から倒してしまおう。続いて左奥にいるポセイダルを目指すが、そこにいたる廊下は大変狭く、一直線に並んでしまいがちだ。だが、廊下の先には、バッシュなどのマップ兵器を持つユニットが待っている。そこで足の速いビルバインや「加速」をかけたF-91を突っ込ませて、一気に葬ってしまうこと。さらに彼らは敵フェイズで、ポセイダルやフル=フラットらの強力な攻撃を分身でよけてくれるので、露払いとしても適任である。フィニッシュは、マジンガー系やGガンダムの必殺技をからめ、1ターン内で決めてしまおう。

強敵対策として、主力の精神ポイントは節約したい。「激励」を持つキャラを必ず入れよう。

ジェリド&マウアーはさまざまなイベントを起こす。ジェリドのHPが30%を切るとマウアーが「みがわり」を、どちらかが倒されると生き残った方は「必中」「魂」をかけ挑んでくる。

味方出撃ユニット					
ラー・カイラム+16（ただし、突入に該当したユニットはすべてのぞく）					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ジ・O	シロッコ②	56	50000	26000	—
バウンド・ドック	ジェリド②	55	17500	6500	—
ガブスレイ	マウアー②	54	8000	1200	—
グラシドゥ=リュ（×2）	ゲスト突撃兵	53	12000	4000	—
カレイツェド（×4）	ゲスト突撃兵	53	10000	4000	—
レストレイル（×5）	ゲスト突撃兵	53	12000	4800	—
オージ	ポセイダル②	56	50000	23000	—
ガイラム	フル=フラット②	56	35000	20000	—
アシュラテンプル	ギャブレー②	55	25000	12000	—
ヌーベルディザード	ハッシャ②	54	16000	8000	—
アシュラテンプル（×4）	ポセイダル親衛隊兵	53	16000	5000	—
バッシュ（×3）	ポセイダル親衛隊兵	53	7900	3200	—
第3勢力登場（3ターン目、敵フェイズ冒頭。条件はカコミを参照）					
ガイラム	フル=フラット②	56	35000	20000	—

※②は2回行動するパイロット。

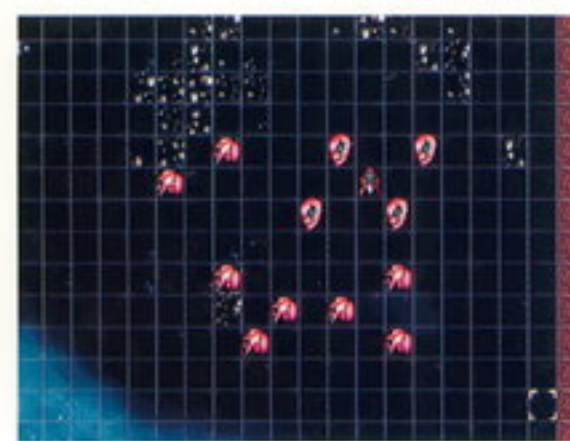
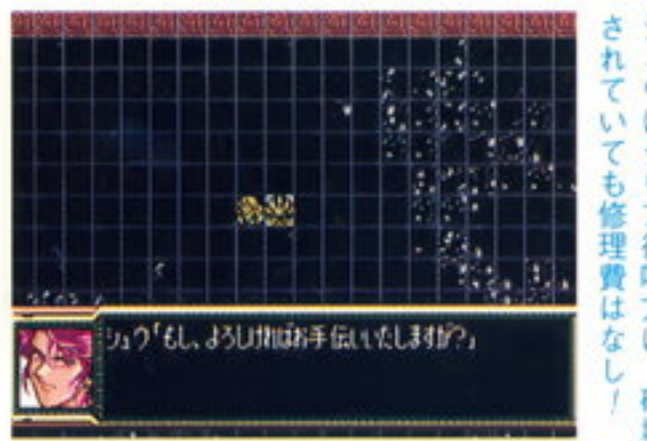
フル=フラットを説得してあれば…

『清算されし過去、そして…』『翻る反旗』でイベントを起こしておくと、3ターン目にフラットは中立となり、ポセイダルに戦いを挑む。ポセイダルを削ってくれて大助かりだが、先にポセイダルを倒すと、再びこちらを攻撃してくる。

放っておくと、少々あっけなく、ポセイダルの返り討ちにあってしまう。

3 ルナツーの脱出

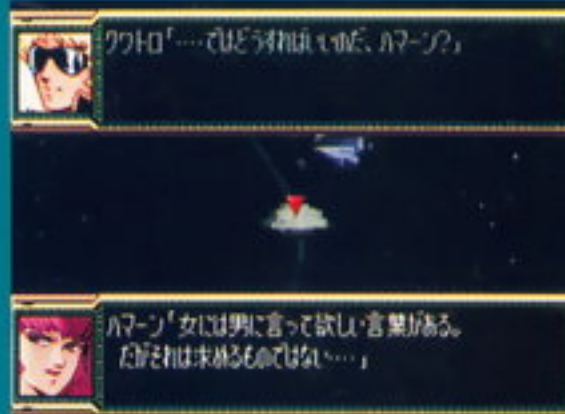
真のポセイダルを打倒せよ！

序盤は、敵の射程に入らない場所で待機。その間、敵の相手はレディ隊や、3ターン目に登場するグランゾンらに任せておこう。5ターン目に味方増援がきたら、反撃開始。ポセイダルのオージは強敵だが、マップ兵器でダメージを与えていけば何とか倒せる。また味方増援の前に、ガンバスターのHPが20%を切ると、ノリコの「スーパーガッツ」が発動する。その効果については、136ページの解説を参照されたい。

このマップの敵はこれで全部。数こそ少ないが油断は禁物。

シュウはクリア後味方に。破壊されていても修理費はなし！

味方出撃ユニット					
ヱクセリヲン+ガンバスター、イデオン、ダンクーガ、ダイターン3、GP-03（コウ）、コン・バトラーV、ゴーショーグン、真・ゲッター、エヴァ零号機、初号機、弐号機、グルンガスト（スーパー系の場合）、ノイエジール（ガトーがいる場合）から7機選択					
味方NPC初期配置（表の3機+ルナツー突入時の生き残りのユニット）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
トーラス	レディ=アン	54	15000	—	—
ビルゴ	連邦軍兵士	53	4200	—	—
トーラス	連邦軍兵士	52	5000	—	—
敵初期配置					
オージ	アマンダラ②	57	52000	23000	—
アシュラテンプル（×8）	ポセイダル親衛隊兵②	53	15200	5000	—
ゲイオス=グルード（×4）	ゲスト突撃兵	53	29000	14000	—
第3勢力（3ターン目、味方フェイズ冒頭）					
グランゾン	シュウ②	55	10000	—	—
ウィーゾル改	サフィーネ②	54	9000	—	—
味方増援（5ターン目、味方フェイズ冒頭）					
ラー・カイラム+7（ルナツー突入部隊の中から選択）					

その他の注目イベント

●ハマーンが味方に

これまで何度か説得を試みてきたハマーン=カーンだが、『アクシズの攻防』『虚構の偶像』での説得をすべてこなしてあれば、本シナリオ後ようやく仲間になってくれる。そしてこれもようやくだが、ハマーンに対して（というより女性に対して）煮え切らないクワトロが、ついに男気を見せる！

このあと衝撃の告白が……。良かったね、ハマーン様♥ 強力な仲間の参入だ。

●イデオンの今後

このイベントもシナリオ終了後に発生する。カララがオメデタということで、ベスが地球に残りたいと言ってくるのだ。ここでイデオンがソロシップとともに地球に残るか、あるいはこれまでどおり、ロンド=ベルに同行するかの選択となる。しかし、後のイベントに若干影響する程度なので、イデオンを主力としていなければ、その時の気分で選んでしまっても構わないだろう。

もちろん地球に残したイデオンは、しばらくの間、使用できなくなる。

DCルート リアル系・スーパー系共通 第76話 恐怖と恐慌の狭間で

●勝利条件 敵の全滅　●敗北条件 味方の全滅orヱクセリヲンの破壊

行動と選択によって、今後の展開が大きく変わる

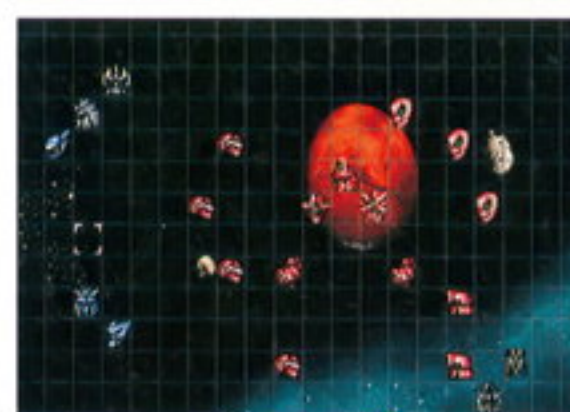
このシナリオでのプレイヤーの行動によって、今後のストーリー展開に大きな影響を与えることになる。シナリオの攻略に大きな違いはないが、それぞれのパターンをA・B・Cとして別々に攻略していこう。なお、ザコユニットはどんなに倒してもシナリオには何ひとつ影響を与えないので、しっかりと倒して、資金と経験値は稼いでおこう。

以降のシナリオ展開はメキボスに対する対応で大きく変わる。選んだ行動によっては、物語は救いのない方向へ向かうことにもなりうる。

味方出撃ユニット					
ヱクセリヲン＋18					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
ゼイドラム	ロフ②	57	52000	18000	――
ビュードリファー	セティ②	57	50000	19000	――
オーグバリュー	ゼブ②	57	52000	16000	――
ゲイオス＝グルード（×3）	ゲスト親衛隊兵	55	29000	14000	――
ゼラニオ（×2）	ゲスト親衛隊兵②	55	30000	16000	――
カレツェド（×5）	ゲスト親衛隊兵②	54	12000	4000	――
カレツェド	ゲスト親衛隊兵②	54	11600	4000	――
レストレイル（×8）	ゲスト親衛隊兵②	54	13600	4800	――
第3勢力（7ターン目、敵フェイズ冒頭。ロフ、セティ、ゼブが生き残っている場合）					
グレイターキン	メキボス②	57	58000	20000	――

※②は2回行動するパイロット。

Aパターン　メキボス登場までに、ゲストを蹴散らせ

メキボスが登場する7ターン目の味方フェイズまでに3将軍を含めたゲスト軍をせん滅するパターン。せん滅した時点でメキボスが登場してシナリオクリアとなる。3将軍の射程内（1～8）に入らないようにザコを倒してから、3将軍を攻撃していけばOK。ただし、3将軍に対抗するために「魂」が使えるだけの精神ポイントを残しておく。また5ターン目には3将軍以外は撃墜できている状態にしておきたい。

敵を包囲、せん滅していくという、戦術の王道が有効。

3将軍の必殺技のすべてを受け切れるユニットはいない。

Bパターン　メキボスの頼みを聞き入れる

メキボスが登場する7ターン目の味方フェイズまで3将軍を撃墜しないで、メキボスの頼みを受け入れるパターン。この場合の攻略法は2つある。1つはAパターンと同じくこちらから進軍していき、ザコをせん滅した後、3将軍の射程内に入らないようにして7ターン目を迎える方法。これはとにかく資金を稼ぎたい場合に有効。「幸運」を使って倒していけば、20万以上の資金が手に入る。もう1つはこちらからは進軍せずに、向かってくる敵だけを叩いていくパターン。こちらの場合、敵は3～4ユニットずつ進軍してくるので、特定のユニットに経験をつませたい場合に有効。ただし、前者ほど資金は手に入らない。

メキボスって誰？

「第3次大戦」において地球に侵攻してきたインスペクターの四天王の1人。万丈の仲間の盾になる姿勢に心打たれ、ロンド＝ベルに味方した。その後、インスペクターとの最終局面において、弟でもあり総司令官のウェンドロに殺されたハズだったのだが……。

「第3次」以来、メキボスと万丈は、親友といえる間柄だ。

Cパターン　メキボスの頼みを断る

3将軍を倒さずにメキボスが出現、彼の頼みを断り攻撃を加えるパターン。攻略はメキボスが登場するまではBパターンと全く同じで、ゲスト軍撤退後に彼と戦うことになる。3将軍に匹敵する強さを持ち、何よりも地球人に対して友好的な彼と戦うのはロンド＝ベルらしからぬ行動だと思われるが……。

戦うには覚悟が必要。ここで戦うと次のシナリオ以降、最もつらい展開が待ち受ける。

メキボスの正体は……

インスペクターとゲスト、両軍が在籍している異星の政治組織、「ゾヴァーク」からの使者というのが、今の彼の姿。「第3次大戦」での経験を買われ、地球とゲストの無益な争い、そしてゼゼーナンの暴走を止めようと、再び地球圏へ舞い戻ってきたのだ。

彼の言葉により、ゼゼーナンだけが好戦的だとわかる。

サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ

●セガ●発売中●6,800円(3枚組)●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応

いよいよディスク2突入!!第六話を一気に精密攻略!!

いまだ人気の高い「サクラ大戦2」の攻略記事。今号からはついにディスク2、物語も中盤へと突入だ。

楽しかった夏休み旅行も束の間。帝劇には早くも秋が訪れ、空が高くなるにつれて、またもや黒鬼会の活動も活発になってきた。そして、目前には秋公演が控えている。表の顔も裏の顔も忙しい帝劇の面々に、今月はどんな事件が……。

対黒鬼会戦の反省会。誰かに声をかけられても、レニはどことなく上の空。返答の歯切れも悪く、なにかあったのかと心配してしまう。

直後、解散した作戦指令室から出ようとして、かえでに呼び止められる。やはり、副司令の彼女もレニのことが気になっていたらしい。

SCENE 1 秋公演の練習を開始した花組…しかし、レニに異変が!?

レニ初主演の舞台となる「青い鳥」は、メーテルリンクが原作の有名な童話。チルチルとミチルの兄妹が、幸福の青い鳥を探して森の中を冒険するという、メルヘンチックなストーリーが展開する。

兄のチルチル役にはレニが、そして妹のミチル役にはアイリスが扮し、舞台袖から覗く花組の他の隊員も、ハマリ役だと絶賛する。しかし、その練習の最中に、突然レニが舞台から姿を消してしまう。

作戦会議後、部屋に戻って着替えてから、隊員たちの様子を見るために階下に降りる大神。

舞台袖には、レニやアイリス、マリアの様子を見るために他の隊員たちが集まっている。

舞台から消えてしまったレニを追ってフリー移動開始!!

まるで精巧な機械のように振る舞い、あまり感情も表に出さなかったレニだけに、織姫のこうした言葉にも、思わず納得してしまう。

舞台稽古の最中に、ふらりとどこかへ消えてしまったレニ。その原因はいったい何なのだろう? 周囲はあっけにとられるばかり……。

「役が降りてこない」と言い残して、どこかへと去ってしまったレニ。残された隊員たちはその状況を把握しきれず、織姫に至ってはレニが「壊れた」と表現する始末。確かに、普段は徹底した冷静さで、ちょっとしたことでは決してミスなど犯さなかったレニが、舞台の稽古中にそれを放棄していなくなるとは考えられない。何か重大な悩みでもあるのだろうか……。

SCENE 2 第六話、昼のフリー移動完全チャート!!

このフリー移動は、その目的が「レニの話を聞くこと」なので、レニの部屋に入った時点で終了となる。もちろんイベントは下のチャートに示した通り、とても一度のプレイではすべてを見ることができないほどある。まずは、見たいイベントを先に回ってしまおう。18時になった時点で他の場所にいる場合は、自動的にレニの部屋へ移動するので、特に心配することはない。発生に条件が必要なイベントは⑯更衣室（⑭玄関で発生するマリアのミニゲームをプレイ後発生）のみ。時間限定のイベントに関しては、フリー移動前に会う薔薇組の面々からミニゲーム、⑨格納庫や⑫書庫などで連鎖イベントのヒントをそれぞれ入手できる。チャートとあわせて参考にしよう。

地下に、新しく
私たちの部屋ができたの。
ぜひ、お寄りになって。

地下に降りる階段の手前で薔薇組と遭遇。カンナやマリアの予定を聞かせてくれる。地下にできたという部屋にも顔を出してみよう。

これでもあたし、
「乙女学園」から
スイセンされてきたんです！

楽屋前あたりで出会う、野々村つぼみ。「サクラ2」の発売前から話題になっていたキャラクターだが、ここにきていよいよ登場となる。

CHECK POINT ① 薔薇組控室（地下1F）
17:00〜17:55全時間発生

帝劇地下に、突如できた薔薇組の控え室。熱海に行く直前に、倉庫から工事をしているような音が聞こえていたのは、この薔薇組たちの仕業だったようだ。部屋の中には、目眩がするような薔薇の香りが立ちこめ、例の三人組が優雅な!? ひとときを過ごしている。

ホントに来て
くれたんですね……
うれしいです……

花組が留守にしているあいだ、帝劇を守ってくれた薔薇組の面々。相変わらずの雰囲気だ。

フフフ……大神さん。
薔薇のトゲは、何のために
存在するか……ご存知？

本来、薔薇のトゲは木を登るための存在なのだけれど……。

それは……
ひ・み・つ！

自らの身を守るかわりに、あるものを守るという薔薇組。

あの……
お待ち……してますから……

なぜかスカートを着用している菊之丞もかなりのマイペース。

CHECK POINT ② 売店（1F）
17:00〜17:55全時間発生

最初のお客さんから
お代をもらい忘れて、
追いかけちゃいました。

極秘任務のために出張してしまった高村椿のかわりに、売店の売り子となった野々村つぼみ。おっちょこちょいな性格だが、それはそれで一生懸命に生きる15歳。花組養成機関「乙女組」の一員で、特技はなんとクラシックバレエ。ちなみに身長は158cm。姉の野々村春香も同じく乙女組で、こちらはサクラ大戦ミュージカルにも登場。

CHECK POINT ③ ロビー（1F）
17:00〜17:25限定発生

アイリス、元気を出して。
アイリスがショボンとしてたら
逆にレニが心配するぞ。

便宜上ロビーにしているが、2Fに上がる階段の途中で遭遇するアイリス。レニに元気がないことを気にしていて、それをなんとかするために1人でアイデアを練っているようだ。そのせいか彼女自身も少し元気がないようなので、しっかりと応援してあげよう。大神の一声で少し明るくなったアイリスは、中庭のほうへと駆けていく。

	地下1階〜										大帝国劇場1階																大帝国劇場2階																
場所／時間	薔薇組控室	格納庫	倉庫	鍛錬室	更衣室	浴室	プール	医務室	作戦指令室	蒸気演算室	玄関	ロビー	売店	食堂	1F客席	厨房	来賓玄関	事務局	中庭	支配人室	音楽室	衣装室	楽屋	舞台袖	舞台	大道具部屋	テラス	ホール	2F客席	サロン	遊戯室	隊長室	かえでの部屋	マリアの部屋	アイリスの部屋	紅蘭の部屋	すみれの部屋	レニの部屋	さくらの部屋	カンナの部屋	織姫の部屋	書庫	屋根裏部屋
17:00	①	⑨							㉑			③	②				㉑	⑲		⑱	⑧		⑥				⑦		㉑		⑪	⑳	⑰					㉒	⑤			⑫	⑬
17:05																								⑥	⑥	⑥																	
17:10																																											
17:15																																											
17:20																																											
17:25																																											
17:30				⑮							⑭								④											⑩													
17:35					⑯																																						
17:40																																											
17:45																																											
17:50																																											
17:55																																											

第六話 昼のフリー移動 チェック②

連鎖イベント、ミニゲームが盛りだくさん!!

CHECK POINT ④ 中庭（1F）

17:30～17:55限定発生

アイリスの言葉を頼りに中庭まで出てみれば、彼女がうずくまってなにか作業をしていた。なにをしているかは結局教えてくれなかったけれど、その姿は実に楽しげだ。

アイリスの作業内容はわからないけれど、大神の返答はこれで正解。信頼度も上がるぞ。

CHECK POINT ⑤ さくらの部屋（2F）

17:00～17:55全時間発生

さくら連鎖イベント2連目

隊員個室前をうろうろしていたら、さくらの部屋のドアが開きっぱなしになっていることに気づいた。なんの気なしに覗いてみると、さくらが一生懸命なにか作業をしている。しかも、アイリスと同じくその内容は決して教えてくれないのだ。気になるのだけれど……。

作業に熱中しているさくら。なにを作っているのだろう？

大神に気づいた途端、手に持っていたものを後ろに隠してしまうさくら。余計に気になる。

CHECK POINT ⑥ 楽屋（1F）

17:00～17:55全時間発生

様子がおかしいレニを心配して、楽屋でなにがあったのかと相談しているさくらと織姫。とはいえ心配しているのはさくらのほうだけで、織姫はさほど慌てていない様子。以前「星組」で一緒だっただけに、織姫のほうがレニのことをより理解しているのかもしれない。天才に心配など無用という、織姫のたった一言のセリフで、この場はひとまず解散となってしまう。

レニのことを心から心配している様子のさくらだが……。

対する織姫のほうは、それほど心配はしていない様子だ。

CHECK POINT ⑦ テラス（2F）

17:00～17:55全時間発生

帝都上空に近づいてきている台風のため、空は荒れ模様。あやしい雲行きに、テラスで紅蘭と織姫が空を見上げている。そういえば台風の準備で、カンナやマリアがそれぞれ作業をしていると薔薇組の面々が言っていたような……。早い内に屋根裏に行ってカンナを、30分を回ったら玄関に行ってマリアを、それぞれ助けてあげよう。

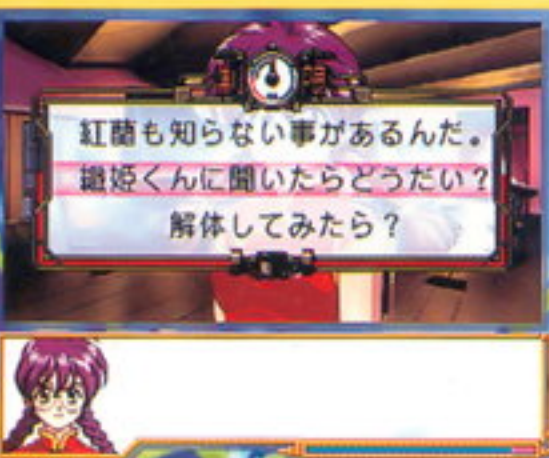
台風を目前にして、むしろこの状況を楽しんでいる織姫。

紅蘭からの簡単なクイズ。しかしその正解は意外な事実!?

CHECK POINT ⑧ 音楽室（1F）

17:00～17:55全時間発生

ひょんなところに意外な隊員がいる第六話のフリー移動。音楽室には紅蘭の姿が。話を聞くと、どうやらピアノが鳴る仕組みに興味をもったらしく、調べていたようだ。ピアノのことだったら織姫に聞いてみたら、とアドバイス。

鍵盤を押すと、テコの原理で持ち上がったパッド付きのハンマーが、ピアノ線という呼び名でお馴染みの弦を叩いて音を出すピアノ。

想像力を高めるためにピアノを弾く織姫に聞くことを勧める。

CHECK POINT ⑩ サロン（2F）

17:30～17:55限定発生

すみれ連鎖イベント2連目

2階のサロンに上がると、いつもの通り午後の、というには少し遅いティータイムを楽しんでいるすみれ。1連目の連鎖イベントを見ていれば、ここで彼女の「お茶のたしなみ方講座」を受けることができる。今回の講義内容もお茶の注ぎ方。十分にお茶の風味が溶け出したティーポットから、最後の一滴まで残さずカップに注げばすみれから合格をもらえる。前回のタイミングLIPSと違い、ここでのLIPSはノーマル。慌てず選択だ。

このイベントのヒントは、⑨の地下格納庫でも入手可能。

最もおいしいと言われる最後の一滴を注ぎきることで、すみれから最高の評価をもらえる。

CHECK POINT ⑨ 地下格納庫

17:00～17:25限定発生

今度は格納庫ですみれと遭遇。ここしばらくの戦闘から、どうも帝撃内部の情報が洩れているのではないかと疑うすみれ。証拠もなしに断定はできないけれど……。

すみれの大胆な推理もすごいが、格納庫にいる彼女というのもなかなかすごい光景なのだ。

第六話 昼のフリー移動 チェック③

マリアとカンナは特に要チェックだ！

CHECK POINT ⑪ 遊戯室（2F）

17:00～17:25限定発生

マリア連鎖イベント2連目

遊技室では、マリアとのビリヤード勝負が今月も展開される。絶妙な試合運びで、大神にチャンスが巡ってくるけれど、ここで慎重に行くか大胆に攻めるかが勝負の分かれ目となる。先月は思いきりの良さがいいほうに転んだけれど、そうそういつまでも運がいいとは限らない。はたしてその結果は？

このイベントも、当然1連目を見ていないと発動しない。

度胸で一発勝負をするか、じっくり様子を見てみるか……。

CHECK POINT ⑫ 書　庫（2F）

17:00～17:25限定発生

今度の秋公演の原作となる、メーテルリンクの「青い鳥」を探しているマリア。彼女も森の王という重要な役を演じるので、その参考のために、本を読み返すらしいのだ。

幸福の象徴、青い鳥を探して森の奥深くを探検するチルチルとミチルの心の中には……。

CHECK POINT ⑬ 屋根裏部屋

17:00～17:25限定発生

カンナ ミニゲーム

今夜にも帝都を襲うという台風のために、屋根の補修をかって出たカンナ。屋根裏部屋に行くと、その準備をしている彼女に会える。ここで手伝うことを選択すると、カンナのミニゲーム「クライマー・クライマー」をプレイすることができるぞ。大神とカンナをうまく使い分けて、高得点を狙おう。

屋根に出るには、この屋根裏を通らなければならないのだ。

もちろんここは手伝うを選択して、ミニゲームをプレイ。

ジャンプ力の大神と、スピードのカンナ。操作に慣れるために十分な練習をしておこう。

大神の二段ジャンプなどを駆使して高い得点を出せば、信頼度が大幅にアップするのだ。

CHECK POINT ⑭ 玄　関（1F）

17:30～17:55限定発生

マリア ミニゲーム

30分を回ったら、こんどは台風の前の買い出しに出るマリアに付き合ってあげよう。運悪く帰りがけに大雨が降り出してしまうけれど、ここで相合傘のオマケ付きでミニゲームが楽しめるぞ。突風と水たまりをうまくかわしつつ、マリアを濡らさず帝劇まで帰ろう。

台風に備えて、ろうそくなどを買い出しにでかけるマリア。

こんなところで雨。しかし、傘は1本しか持っていない。

風の方向と水たまりの位置をよく見て、落ち着いてプレイしよう。難易度はけっこう低め。

帝劇まで濡れないで辿りつくことができれば、マリアのこんな笑顔を見ることができるのだ。

CHECK POINT ⑮ 鍛錬室（地下1F）

17:30～17:55限定発生

地下の鍛錬室では、夕食の前の腹ごなしをしているカンナに出会える。屋根の補修で結構な労働をしたはずなんだけれど、さすがカンナ、疲れとは無縁の様子だ。

レニの様子を見て、肉体派のカンナはこんな意見を。彼女にも、もちろん悩みはあるのだ。

CHECK POINT ⑯ 更衣室（地下1F）

17:35～17:55限定発生

備品の買い出しに出かけたあと、更衣室に行ってみると、マリアの服がカゴの中に入っていた。ということは、浴室の中には……。

いつものパターンでそっと覗いてみると、さっきの外出で体が冷えてしまったのか、不意にくしゃみを催してしまう。ここを我慢しきることができれば、マリアには気づかれずにやり過ごせるのだが。

こんな状況下では、やっぱり覗いてみたくなるのが人情!?

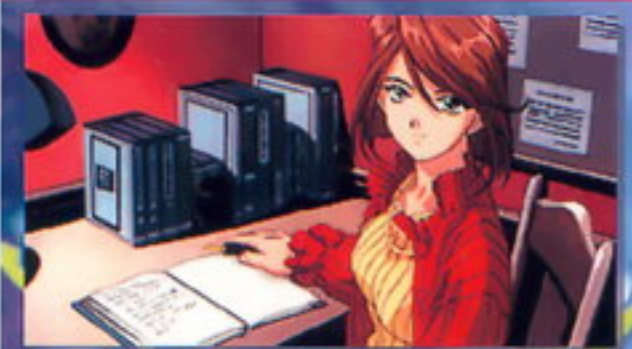
傘を持ち盾になったとはいえ、やはり少しは濡れてしまう。

第六話 昼のフリー移動 チェック④

つぼみと入れ違いに出張した椿と連絡

CHECK POINT ⑰ かえでの部屋（2F）

17:00～17:55全時間発生

隊長室の隣にあるかえでの部屋。相変わらず自室で書類をまとめているかえでだが、大神の来訪には快くドアを開けてくれる。世間話や、あやめの話をじっくり聞こう。

台風の準備があったおかげで、この第六話では2つのミニゲームをプレイすることが可能。

CHECK POINT ⑱ 支配人室（1F）

17:00～17:55全時間発生

レニのこと、つぼみのこと、薔薇組のこと、米田支配人には相談することが山のようにある。相変わらず日本酒をちびちびとやっている中将に会いに行ってみよう。

聞きたいことを次々答えてくれる米田。隊長として彼の酒呑みをサポートしてあげよう!?

CHECK POINT ⑳ 隊長室（2F）

17:00～17:55全時間発生

熱海で奪われ、破壊されてしまったキネマトロン。大神の部屋には、すでに代わりの機械が設置されている。花組のメンバーが全員揃ったこの時点では、少年レッドとニュース、占い程度しか受信できる内容がないが、事務局でウワサが流れていた通り、実は第六話から椿と交信ができるようになっているのだ。気になる椿の通信番号は13600。うまく接続すると、戦闘服姿の椿と交信することが可能になる。時間に余裕があるならば、他の公共放送電波も受信しておこう。ニュースのあとには、天気予報を聞くこともできるぞ。

この接続が終了すると、自動的に短縮ボタンに椿の名前が登録される。次回から活用だ。

ここでの選択肢で、椿をデートに誘うこともできる。硬派に行くか軟派に行くかは君次第。

CHECK POINT ⑲ 事務局（1F）

17:00～17:55全時間発生

井戸端会議の会場と化してしまった事務局。今月もちゃんと、8つのウワサが新入荷されているぞ。

ウワサ好きの由里の情報収集力には毎月感心させられてしまう。すべて聞きだしておこう。

由里とかすみの帝撃8つのウワサ

●蒸気潜水艦、人力で引き揚げ
海底に沈んだまま浮上できなくなってしまった蒸気潜水艦に、なんと縄をかけて人力で引き揚げてしまったという話がラジヲに。

●売店の代理店員、野々村つぼみ
ちょうどこの日に配属されてきた乙女学園の野々村つぼみ。もちろんこの日の事務局も、彼女のウワサでもちきりだったのだ。

●地下に新設、薔薇組控室
花組の女性隊員たちよりも女性らしい!?薔薇組。無理矢理、極秘のうちに控え室を作ってしまった彼らだけど、由里は……。

●出張中の椿のキネマトロン番号
つぼみと入れ違いに帝劇から出向した高村椿。しかし、そんな彼女にもキネマトロンを使えば連絡をとることができるらしい。

●レニの初舞台、秋公演「青い鳥」
事実上レニの初舞台となる秋公演。彼女が表現するチルチルは、これから先、いったいどんなキャラクターになるのだろうか。

●台風、今夜にも帝都を直撃
ちょうど秋口で比較的台風の多い季節、特に今夜来るものはかなりの大型らしい。さくらは無事に寝つけるのだろうか……。

●由里、夏休みは帝劇のプールで
新しい水着を買ったと喜んでいた由里だが、休みの間は結局どこにも行くことができず、泳いだのは地下のプールだけだった。

●気になる!? 椿の特殊任務とは
突然、特殊任務についてしまった椿。その任務内容は知らされぬまま。どうやら由里とかすみだけは知っているようだが……。

CHECK POINT ㉑ 作戦指令室（地下1F）来賓用玄関（1F）二階客席（2F）

17:00～17:55全時間発生

この3つのイベントは、どれか1つを見ると、残りの2つを見ることができなくなる。内容的にはサキが登場して、なにやら意味深なセリフを残して去ってしまうだけなのだが、念のため、ここにまとめて掲載しておいた。今夜の出撃予告や出会ったときの思い出話、舞台に上がることのない女優など、その言動には不思議な影が見える。

ただでさえここ最近の出動が多いというのに、突然こんな発言を……。

舞台に上がらない、スポットライトを浴びることのない女優とは、いったいどんな存在なのだろう。

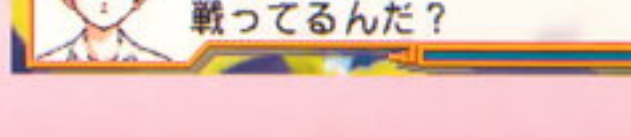
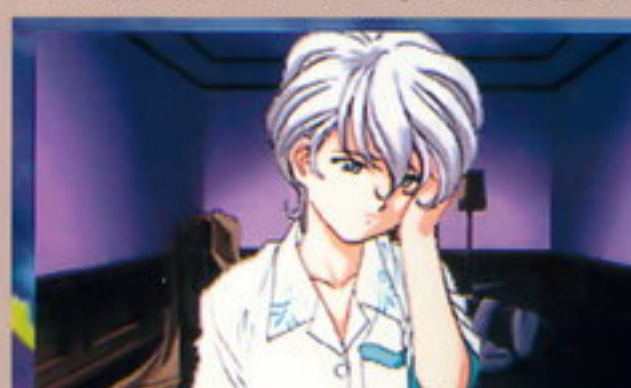
初めて出会ったのはこの場所で、確かアイリスも一緒だったはず。

CHECK POINT ㉒ レニの部屋（2F）

17:00～18:00全時間発生

反省会から舞台稽古まで、様子のおかしかったレニは自室に閉じ込もったまま。あまりに「勝つ」ということにこだわりすぎて、自分がいったい何のために戦っているのかを見失ってしまったようだ。

正義や悪といった概念は彼女には存在せず、あるのは敵か味方か、といった判断材料だけしかない。とすると、今守っているこの帝都は自分の味方なのか、仲間とはいったいなんなのか、というところで悩んでいる様子なのだが……。

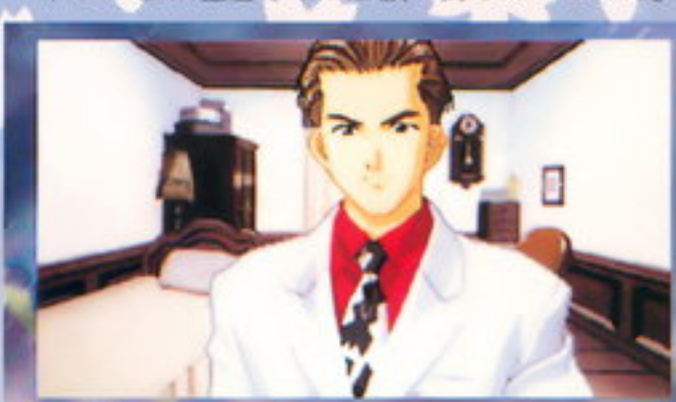
勝つことだけを信念に行動してきた彼女。その根拠がどこにもないことに気づいて……。

大神を無理矢理部屋から追い出し、1人深い悩みの淵に落ちていくレニ。正しい回答は？

SCENE 3 深夜の乱入者!?あの加山雄一がまたも現る

幸せだなァ。
……よぉ、大神ィ！

レニに部屋から追い出され、自室で自らが戦う根拠について考えてみる大神。自分には帝都を守るという確固たる信念がある。が、外国人であるレニが思い悩むその理由を、根底から打ち消すような答えはなかなか浮かんでこなかった。そんなところに窓から現れたのが加山雄一。格言に例えて、大神に進むべき道を示してくれる。

そう……
俺は、夜の闇を飛びまわる
一匹のコウモリなのさ……

毎回絶妙なタイミングで、しかも突拍子もないところから現れる加山。彼の助言には、抽象的だが少なからず助けられる部分がある。

コケの一念、岩をも通す。下手に悩まず、自らが信じるそのものを、はっきりと提示してやることが近道であると彼は言っているのだ。

迷うな、大神。
迷えば敵の術中に落ちる。
自分の信念を貫け。

何かと忙しい大神の部屋…次なる来訪者は、アイリス

あのね、お兄ちゃん。
アイリス、レニのために
これ作ったんだ！

作業中にはなにをしているのか教えてくれなかったが、完成してみると、ちゃんと受け取ってくれるかどうかが不安になったようだ。

アイリスの想いがいっぱいに込められたこの花飾りを見て、再びレニへの説得を試みようと決意する。アイリスと共にレニの部屋へ。

……花かざり？

コウモリのように現れ、そしてまたコウモリのように去っていった加山。その直後、今度はちゃんとドアからの来訪者。開けてみると、そこにはアイリスの姿があった。そして、その手には花飾り。レニを元気づけてあげようと、中庭で作業していたのはこのためだったのだ。彼女の気持ちが、この花飾りによってレニに届けば……。

友達……
ボクが……？

直後、レニの部屋に招かざる客…あの影山サキが、実は…

アイリスの花飾りを受け取ってくれたレニ。2人はひとまず安心して、今日はもう遅いからとそれぞれ自室に戻っていった。しかしその後、レニの部屋に再び来訪者が。それは、影山サキという役を「演じて」いた、黒鬼会五行衆水狐だったのだ。揺れ動く心の隙間を突かれ、レニは次第に自分の心を失っていってしまうのだが……。

……ネズミがそろそろ
感づいたようだし……
どうやら潮時のようネ。

舞台に上がらない女優、その答えは彼女、「影山サキ」だった。

信じあえる友だちなんて偽り。
しょせん戦場で信じられるのは
ただ一人……自分のみ。

花飾りで人の心の暖かさに触れたばかりのレニを、水狐は……。

フフフフフ……

巧みな話術と妖力によって、レニをマインドコントロールの術中に陥れてしまう水狐。これだけでレニがいとも簡単に敵の手先になってしまうのだ。

マインドコントロールを完了し、ついにその本性を現した水狐。嵐の予感は、あらゆる意味で現実の、しかも悪い方向へと転がってゆくのだった。

帝国華撃団……
あなた達の仲間、レニは
影山サキが……

……いえ、
この黒鬼会五行衆・水狐が
いただいていくわ。

水狐だった!!

帝撃副司令、藤枝かえでが謎の男と中庭で密会…

……風が、かなり
強くなってきたわね。

その頃、帝劇一階の中庭では、かえでが制服姿でひとり佇んでいた。いや、よく見るとその向こうに人影がもうひとつ。どうやら、あまり公にはできない密談をしているらしい。その内容は、米田長官の狙撃事件の犯人について。その男の口から洩れた人物の名は……米田の秘書、影山サキだった。

……米田長官の
狙撃事件のことですね。

米田狙撃事件犯についての情報を、ついに帝撃がキャッチ。それは、あまりにも米田に近い存在だった。事務局付き秘書、影山サキ。

そして、そのサキが通信をしていた時期と、帝撃の出撃、すなわち黒鬼会の出現に関連性があることも発覚。彼女はスパイだったのだ。

サキが通信を行っていた時期と
華撃団の動きを調べた結果、
ある関連性が見られます。

SCENE 4 第六話、夜のフリー移動のイベントはこの5つ!!

いろいろな用件がバタバタと立て込んでしまったため、少し遅めになってしまった夜の見回り。出かけようとしたところでかえでに遭遇し、その直後からのフリー移動となる。用意された時間は11:00〜11:30と短いが、このフリー移動でのイベントは5つだけ。そこで今回に限っては、チャートを省略して以下にすべてを掲載した。

イベント数が少ないと言っても、薔薇組はともかく、地下格納庫の紅蘭のイベントや、カンナの入浴、そしてさくらの回想と、見逃せないものだらけ。残る1つのイベントは、レニかアイリスの部屋に行くことで自動的に発動し、その時点でフリー移動が終了となる。その前に、このページで紹介しているすべてのイベントを見ておこう。

それにしても……
何か、いやな
胸騒ぎがするな……

夜回りに出る前に、いやな予感を感じる大神。それは決して、帝都の上空で暴れている台風のせいだけではないようだ。その予感とは？

隊長室の前でかえでと遭遇。まだこの時点では、サキが米田を狙撃したこと、そしてレニをさらってしまったことを大神は知らない。

……大神くん、
影山サキを見なかった？

CHECK POINT ① 地下格納庫

11:00〜11:30全時間発生

紅蘭連鎖イベント2連目

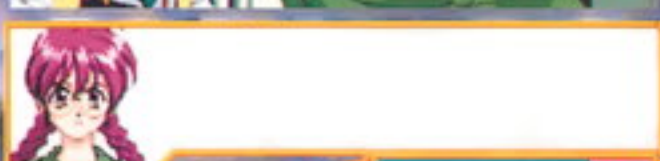
ほとんど日課となっている、紅蘭の光武整備。今日も地下格納庫では、作業服姿の紅蘭が油まみれで働いていた。作業しながら、お得意のダジャレが飛び出すが、ここは笑うより突っ込むほうがベスト。関西風のノリを大切にしよう。

おっ、紅蘭。
あいかわらず光武の整備、
やってるな。

昼はすみれがいたけれど、やはりここには紅蘭の姿が似合う。

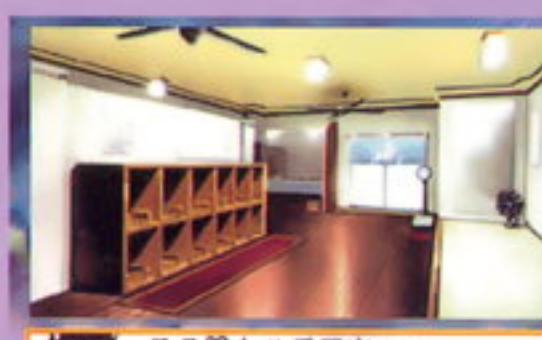
「甲冑」いうくらいやし
かっちゅうういい、な～んてな。
アハハハハハ！

冷静に考えるまでもなく、結構寒いダジャレだが、ここで引いてしまってはならない。

時限
アハハハハハ！
いいかげんにしなはれ！

タイミングを逃すと突っ込みのテンポがずれてしまう。早いうちに「いいかげんにしなはれ！」を選択しよう。信頼度がアップするぞ。

CHECK POINT ② 更衣室（地下1F）

11:00〜11:30全時間発生

地下の浴室では、遅めの入浴をしている隊員が……カゴの中のハチマキを見るに、どうやらカンナが入っているらしい。もちろんいつもの大神は、思わず浴室に足を踏みいれてしまうのだけれど、洗い場で長い足を磨いているカンナの姿に見とれて立っていると……。

この服とハチマキ……
カンナのだな。

そう、六話は2回も入浴シーンを見ることができる話なのだ。

（カ、カンナ……）

楽しげに入浴しているカンナの姿。健康美という言葉がいちばん似合うキャラクターだ。

それじゃ、あたいは行くよ。
隊長、いくら見まわりでも
のぞきは、やめとけよ。

見つかってしまうとこんな展開に。もちろん信頼度は大幅にダウン……注意しても無駄!?

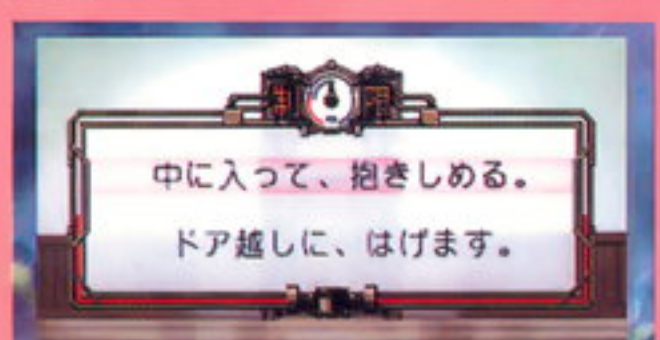
CHECK POINT ③ さくらの部屋（2F）

11:00〜11:30全時間発生

嵐とくれば雷、雷とくれば……前作、ひょんなことから雷が嫌いだということがわかったさくら。幼い頃に木登り遊びをしていて、当時の友人、たけし君に落雷が直撃。それ以来どうしても雷が怖くて仕方がないようなのだ。嵐が来るたびに、雷様におへそを取られてしまうと、部屋の隅でうずくまって震えているさくら。この夜もやはりそんな状況に陥っていた。無理に刺激するようなことは避けて、ここはドアごしに、優しく声をかけて落ち着かせてあげよう。信頼度が、グンとアップするぞ。

慣れたとはいっても……
やっぱり……怖いです。

おそらくドアの向こうには、布団にくるまってうずくまる、さくらの姿があるのだろう。

制限
中に入って、抱きしめる。
ドア越しに、はげます。

ゆっくりと、優しく話しかけて、心を落ち着かせてあげよう。ドアがゆっくり開くはずだ。

CHECK POINT ④ 薔薇組控室（地下1F）

11:00〜11:30全時間発生

ここのメンバーは疲れというものを知らないのか、今度はお互いの美を高めあうために、その日の反省会をしているという。身のこなしや喋り方について、あれこれと論議を交わすのだろうか……？

こ、こんばんは……

いくら見回りのためだとはいえ、大神はやはり、この部屋にはあまり訪れたくない様子だ。

あら、ご苦労さま。
私たちも、今日の反省会を
していたのよ。

毎日身の毛もよだつような会議をしているのかと思うとぞっとするが、その姿勢は評価？

日々、こうした努力のもとに
あたしたちは、互いの美を
たかめているのよ。

なにを美しいとするかが意見の分かれるところだが、確固たる美意識があることはわかる。

SCENE 5 最後のイベントは…再びアイリスの登場

やはりレニの様子が気になる大神。アイリスもその気持ちは同じらしく、12時も近いというのに、まだ起きていた。彼女もまた、大神が部屋を出るときと同じようないやな予感を感じていたかのようだ。２人でレニの部屋を見にいってみると、そこはもぬけのカラ。直後、そこに紅蘭が駆け込んできて、レニ失踪の事実を知らせる。

服も着替えずに……
どうしたんだ、アイリス？

レニ……
捨てちゃったのかなあ？

アイリスが一生懸命、心を込めて織りあげた花かざりが、無造作に床に放り投げられている。レニは本当にこれを捨てたのだろうか？

紅蘭が止める間もなく、アイゼンクライトに乗り込んで帝撃を飛び出してしまった。水狐と共に、このまま消えてしまうのだろうか？

たった今……
レニがアイゼンクライトで
外に出ていってもうた!!

レニが失跡!?地下作戦指令室に集合した花組の面々

レニ失踪の知らせをうけて、深夜に集合した花組。そこには当然レニの姿はなく、隊員たちの気分も普段より沈んでいた。アイゼンクライトで出ていったとはいえ、手がかりはなし……と、そんな状況を打破する有力な証拠を、かえでが掴んでいた。すべての騒動の原因は影山サキ、すなわち黒鬼会五行衆、水狐であるということを。

花組……集合しました。
……レニを、除いて。

どことなく暗い面持ちの、大神をはじめとする花組。出撃に際しても気分が重い。前作で、マリアが失踪したときとは状況が違うのだ。

……だとすると、あの人は
黒鬼会のスパイだったですね!?

影山サキが黒鬼会の一員で、姿を変えてスパイとして活動していた事実が明かされる。米田長官を狙撃した犯人だということも……。

陸軍省前での狙撃、そして熱海での奇襲……ここ最近の出撃に関しても、黒鬼会に情報が洩れていたことを考えればすべて納得がいく。

そう考えると……
今までの黒鬼会の動きと、
すべてつじつまが合います。

かえでの口から明かされる“彼女”の知られざる過去とは

「ヴァックストゥーム」……
その計画は
そう呼ばれていたわ。

あらゆる状況に対応しうる、最強の人間兵器を作り上げるという恐ろしい計画。そのために生まれたときから徹底した教育を受けた。

一番、感性が豊かな時期に
レニは戦うこと以外、
何も教えられなかった……

恋愛感情はもちろん、仲間や家族といった意識すら奪われ、閉じこめられていた。それが最近になって表面化してきていたのだった。

レニが背負っていた過去……彼女が自らを押し殺し、冷徹な戦闘機械として「起動」するようになるまでの経緯が明かされる。ドイツ国家の壮大な軍事計画「ヴァックストゥーム」に巻き込まれた彼女は、些細なことでは微動だにしない精神力と、高度な戦闘力を手に入れたが、その代わりに失ったものがあまりにも大きすぎた……。

終戦後、レニを
何とか救出した時には……
すでに、遅かったわ。

レニが最近抱えていた悩みの根元は、ヴァックストゥーム計画にあった。今ここで救っておかなければ、彼女に未来は訪れないのだ。

アイリスと共に、豪雨の中を捜索する大神の心の中は…

レニー！
レニってばぁーっ！
どこにいるの！

アイリスとペアでレニを探す大神。手がかりとなるのはアイリスの霊力だけだ。そういえば、さくらは大丈夫なのだろうか……。

レニと対決するのではなく、まずは捜し出して保護するのが今回の作戦の目的となる。そのために集団では動かず、２人１組での行動を命令された。大神は、レニをいちばん心配しているアイリスと共に帝撃を出る。深夜、雷雨の中を捜索する２人。手がかりはほとんどなく、捜す場所の見当もつかない。そんなとき、アイリスがレニの霊力を感じとる。急いでその方向に行くと、そこには……。

ウフフフフフ……
レニの心はすでに、
このわたしがいただいたワ。

影山サキならぬ、黒鬼会の水狐がレニと共に待ちかまえていた。レニはすでに自分の心を見失っており、大神たちを敵としか感じない。

かえでにその正体がバレたことを察知し、帝撃のスパイから黒鬼会に戻ることにした水狐。“戦闘マシーン”レニはその手土産だという。

影山サキが……
五行衆・水狐として、黒鬼会へ
戻るために、ね。

全力でレニを取りもどせ!!

SCENE 8 レニ対帝撃!? 奪われた心を取りもどせ!

戦闘準備、完了。
正面に敵……
攻撃の必要アリ。

水狐のマインドコントロールによって、完全な戦闘マシーンと化してしまったレニ。固く閉ざした心を開くことはできるのだろうか?

今行くぞ、レニ!
俺は……必ず
取りもどしてみせる!

意気込む大神。しかし、彼にできることは、耐えることのみ……。くれぐれも敗戦にならないよう、残りの耐久力には注意しておこう。

結局、レニと戦うことになってしまった大神。水狐は用意のいいことに、砲台や脇侍・改を配置して、高見の見物を決めている。レニの心を開き、奪い返すためにも、レニに攻撃を加えてはならない。素早くレニの目前に大神機を配置し、ダブルLIPSが出るまで、防御と回復に徹しよう。援軍は砲台や脇侍・改を片づけるだけにとどめておく。

選択した作戦によって、状況は多少変化するものの、あまり関係はない。ザコに足止めを受けないよう注意しつつ、山の頂上を目指せ。

敵は多いけれど、
なんとかレニに接近して、
うまく説得してみて。

作戦が与える影響はほとんどなし!

レニとの戦いを前にして、アイリスに作戦の指示を出せるこの戦闘は、他の隊員が到着するまでの時間が変動するだけで、あまり違いはない。1人で山の攻略を目指すよりは、アイリスのヘルプがあったほうがいいかもしれないぞ。

敵機、攻撃範囲内に
侵入……

完全に大神、すなわち帝撃を敵としか認めていないレニ。

帝国華撃団、参上!!

アイリスを同伴している場合、ちょうど大神が山の中腹にかかったあたりで周囲に出現。

レニ!
俺がわからないのか!?

レニ機と隣接すると、ターンごとにイベントが展開する。間違っても攻撃してはいけない。

大神が直接説得にあたるが…

一度山頂まで上り詰めたら、大神機はレニの隣に固定したままで戦闘を進行させよう。しばらくすると、レニと大神のダブルLIPSが発生し、これをクリアすることができればレニの心を開くことが可能となる。砲台を早めにつぶして、無駄なダメージを極力押さえることがポイントになるだろう。また回復は惜しまず使ってかまわない。

なぜ……
なぜ……攻撃してこない?
敵……なのに……

レニのダブルLIPSを突破することで戦闘が終了し、ストーリーがさらに進行しはじめる。

……なぜ!
なぜ……攻撃しないんだ!
オマエは……敵なのに!?

敵なのに攻撃してこない大神を見て混乱し始めるレニ。

俺たちは、自分が愛する
大切な人たちを、
守るために戦うんだ!

アイリスが編んだ花飾りを見せて、レニの記憶を解放する。

見事にレニを目覚めさせたあとは…五行衆水狐との戦いだ!

……ただいま、
ボクの……仲間たち……

アイリスの花飾りをきっかけにして、自らの記憶を完全に取り戻すレニ。さらに、仲間の大切さを実感することで悩みも同時に吹っ切れ、完全にレニが復活する。水狐の算段は狂ったが、ここで引き下がるわけもなく、このまま帝国華撃団対黒鬼会五行衆・水狐との因縁の対決が始まる。影山サキの思い出を断ち切り、いざ参らん!!

クッ……!
しょせんは、
できそこないの機械ね。

計画が完全に失敗した水狐は、すぐさま作戦を変え、帝撃との直接対決を挑んでくるのだ。

一連の事件によって、何のために戦うのかを実感したレニ。大神との合体攻撃で決着だ。

ボクは、ボク自身のために……
そして……
みんなのために戦う!

SCENE 7 熱海に続き、水狐との闘いが幕を開ける!

レニのかけ声で戦場に降り立つ帝国華撃団。春が終わる頃から現れて、米田をはじめ、帝撃中をあざむいてきた水狐との２度目の戦闘となる。前回の熱海ではサキの正体がまだ判明していなかった上に、黒鬼会五行衆・金剛という助太刀がいた。ここで水狐を倒して初めて、帝国華撃団に巣喰う"スパイ"と決着をつけることができるのだ。

「仲間」や「協力」といった言葉を嫌う水狐。信じあったり、助けあったり、といった「信頼」という感情をまったく持っていないのだ。

突然、魔操機兵「宝形」が七色に光りはじめ、あたり一面に分身し散らばってしまう水狐。その正体を見極めることはできるのだろうか。

CHECK POINT! 分身の術を使う水狐!!それを見破る方法は…

画面いっぱいに広がった水狐の分身たち。分身でも必殺攻撃を繰り出し、かつ本体以外に攻撃をしてもまったく意味がないうえに、大神のターンが終了すると、さらに分身を繰り返して戻ってしまう。無駄な攻撃は極力省き、本体のみを集中的に攻撃することができなければ、ただ長いだけの消耗戦になってしまうのだ。合体攻撃でまとめて倒しても堂々巡りになるぞ。

情報画面

情報画面では、行動順番以外、ステータスの変化は見られない。ここで本体と分身の手がかりを得ようとしても、まず無理だろう。

レニの助言

水狐が分身をするたびに、本体の大まかな位置を知らせてくれる。レニの位置を中心に水狐がどこにいるかを教えてくれる。

直接攻撃

分身は、攻撃を与えると一撃で倒れてくれる。結局直接的な手がかりはこれだけだが、大神の行動終了後にさらに分身されてしまうぞ。

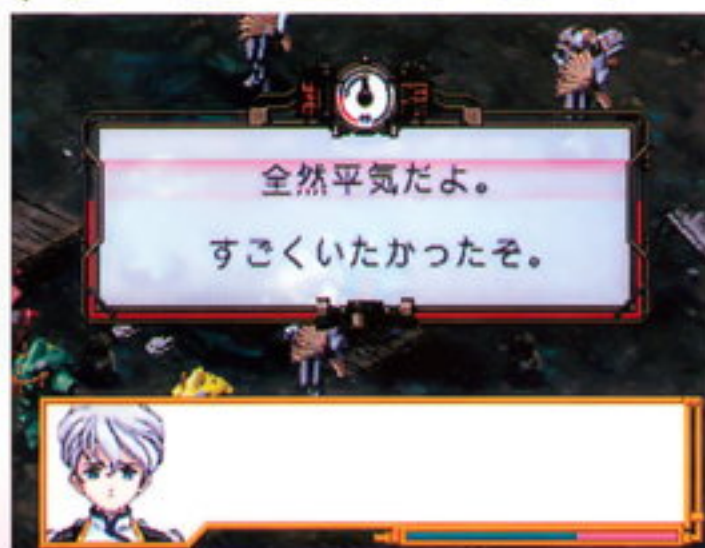
必殺攻撃の嵐を受けきって、水狐の本体をとり囲んでしまえ!!

本体を発見したら、分身はすべて無視して、全員で囲んでしまおう。あとは持久力の勝負。必殺攻撃を効率的に当てながら、時折アイリスのフォローで回復しつつ、勝機を窺う。途中で分身されてしまったら、再び本体を優先的に見つける作業に取り掛かる。この繰り返しで、次ページに紹介する鬼王イベントが発生するまで頑張ろう。

分身を破壊するたびに、水狐が挑発的なセリフを言う。分身は無視し、一刻でも早く本体を見つけることが、勝利への近道となるのだ。

ココもCHECK! レニ機と接することでイベントが発生!"彼女"の心は…

この戦闘中にレニ機と大神機が隣接するとイベントが発生。説得のために彼女の攻撃を受け続けた大神に、けがはないかとたずねてくるのだ。これは、今までレニに見ることのできなかった「思いやりの心」の現れだといえる。水狐にさらわれてしまう以前より、ぐっと人間らしくなったレニ。この先のストーリーにも期待が沸く。

大神を心配して声をかけてくるレニ。他人の心配をする姿は、これまで一度も見ることができなかった。人間的に大きく成長したのだ。

ここは多少見栄を張ってでも、全然平気だよと答えておこう。一見なんでもないけれど、思いがけない感動を与えてくれるイベントだ。

SCENE 8 黒鬼会五行衆・水狐の哀れな末路…

あの方の御意志だ。
お前に、もう用はない。

激闘の末、帝撃の勝利はほぼ確定、という頃合に、鬼王からの通信が入る。身構える帝撃を尻目に、水狐に対して「お前は失敗しすぎた」と言い残し去ってしまう。いとも簡単に黒鬼会から見放されてしまった水狐は、最後の力を振り絞って、帝撃に立ち向かってくる。力が及ばないだけで捨てられてしまう非情な現実……。

くっ……用済みですって
そんなはずはない……
あの方に限って！

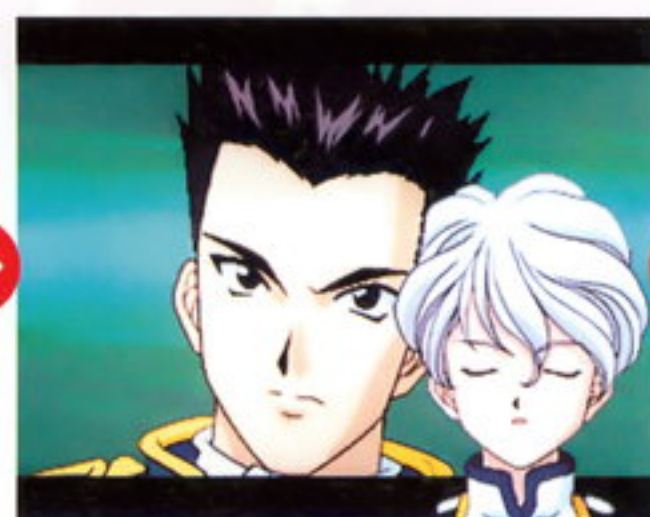
鬼王や水狐がいう「あの方」とは、何者なのだろうか？　黒鬼会の黒幕は鬼王ではなく、さらにその影に潜む者がいるのは間違いない。

結局、自分にも「心」があったことに気付き、すべてを悟ってしまった水狐。しかし、もうすでに決着はついてしまった……。

心のどこかで……
あの方を……
信じていたなんて……

最後は合体攻撃「ゴッター・デンメルング」で華々しく!!

六話では、もちろんレニと合体攻撃を繰り出すことができる。ストーリー中、まったく信頼度の変化するポイントがないため、出すのは逆に楽なはず。おそらくないはずだが、隣接イベント消化後も出ないようであれば、かばうを使って信頼度を稼ごう。水狐本体の耐久力に余裕があるうちは、残機数に関係なく、毎ターン分身してくるので、最後の一撃に、彩りを添えるように使おう。

Götter dämmerung!!

長かった、策士・水狐との闘いに決着!!

光を放ち、沈みゆく宝形。その地道な努力も報われることなく、生涯を終えてしまう水狐。

あの人は自分の信念で
戦っていました……誰にも
止められなかったでしょう。

マリアの言う通り、彼女には彼女なりの、正しい、と信じられる道があったのだろう。

米田の狙撃から長く長く続いた水狐との戦い……といっても、その当初は水面下で活動するだけの暗く孤独な戦いだったのだが……、いよいよ決着のときがやってくる。その行動原理は決して帝撃に理解できるものではなかったが、各個たる信念のもとに活動していたのは疑いようのない事実だ。

勝利のポーズ

勝利のポーズ、決めっ!!

決め!!

SCENE 9 秋公演「青い鳥」チルチル・ミチルに拍手の嵐が!!

数日後……

台風も過ぎ去り、晴れ渡る空の下、帝劇秋公演「青い鳥」、いよいよ上演となる。人間らしい心を取り戻したレニの、チルチル役の演技が不評であるはずもなく、むしろこの一件が起きる前よりも確実に良くなっているその内容に、一般客はもちろん、評論家からも絶賛を受けた。こんどは雨ではなく、拍手の嵐が帝劇を包んだのだ。

ラストシーンの二人は、まさに
青い鳥を得た兄妹そのものの
愛に満ちている……と。

「幸福」というテーマを描いた作品だけに、それを理解するきっかけになった事件は、レニにとって必要なことだったのかもしれない。

本当に、ごくごく身近に隠れている「幸福」。それを見つけだすことで、レニは人間として、間違いなく一回りも二回りも大きくなった。

……ああ、ミチル。
しあわせの青い鳥は、
こんなに近くにいたんだ……

不定期刊
発行：一九九八年六月一九日
セガサターンマガジン編集部

帝都ジャーナル 第二号

今号は攻略にちなんでレニ＆アイリス特集をお届け!!

こんにちワ。サキ風の挨拶(!?)で登場してみた、サクラ担当ライターの「がすけつ」です。長い長い攻略も、話数で見ればようやく半分が終わって、ほっとひと息入れるヒマもなく(笑)、この先の準備に取り掛かっています。7月なかばに旅行に出ようかと思っているので、各地の太正っぽいスポットを紹介してほしいのですが……。

今回はレニ特集。しかしアイリスが準主役の話って多いね。

▼松山市・一目小僧

2人乗りは危険なので注意しましょう。じゃなくて、どこに出かけるとこなんでしょう？

▼北海道・浦野有羽

個人的に今回のベスト1な浦野さん。さわやかな感じで心が洗われます。じゃぶじゃぶ。

小帝国劇場へようこそ！

▲島根県・アサダニッキ

早くも常連の予感がするアサダニッキさん。その調子です。が、しかし消印が気になる。

イラストギャラリー

◀福岡県・T・S

なんか愛を感じます。残念なのは、犬がいるのにジャンポールがいないとこかな。

◀大阪府・黒木紀子

中学校教諭という黒木さん。生徒の人気を獲得しつつ、ハガキ職人の道をまっしぐら……。

◀福岡県・花崎れん

うちの、って、もしかして飼い犬をフントに改名しましたか？　だとしたら素晴らしい。

サクラ放談

サクラ関連のヨモヤマ話を一手に引き受ける当コーナー、サクラ放談。今回はレニ関連の話題を。

●レニの公式スリーサイズを公表して下さい!!　ウエストなんか、すごーく細いんだろうなあ。
（千葉県・友弥ライナ）

●結局レニのスリーサイズって、いくつだったんだろう……。
（島根県・アサダニッキ）

えー、レッドカンパニーの名物広報、奥村“越後屋”氏に電話をしてみたところ、不在でした(笑)。きっとサクラのプロモーションで忙しいんですね。判明次第、帝都ジャーナルでお伝えしますので、お楽しみに。では次のハガキ。

●レニが第六話で変わったのに、それ以降の戦闘の協力攻撃では、相変わらず「うるさい」とか「イヤダ」とかいうので笑えました。
（大阪府・辻健太郎）

わはははは。確かに。協力攻撃のセリフは、千葉県の高坂沙貴さんが全部調べて投稿してくれたので、次のジャーナルで掲載します。

わがまちの太正

●生まれてからずっと東京に住んでいたのに、行ったことのなかった浅草。近場の観光名所って、わりとそんな感じですよね。でも、「サクラ大戦」で興味を持ったので、足を運んでみました。墨田川からおなじみの雷門、仲見世を抜けて、左に曲がれば浅草六区。演芸場やボーリング場もあり、大勢で来ても楽しめそう。今度は友達と花やしきに行って、もっと詳しいレポートを送りたいと思います。
（東京都・磯野あやか）

浅草は天ぷらのゴマ油や、揚げ饅頭の匂い、甘味処の赤番傘など食欲を誘うお店もたくさん。墨田川の花火大会は今年も行きますよ。

ハガキ募集
サクラファンのためのページ「帝都ジャーナル」では、読者の皆様からのハガキを募集中。サクラキャラのイラスト（カラーもOK）やコスプレ写真、街で見かけた「太正」を感じさせる物件、このキャラが好き！　なんて思い入れから、プレイ中に笑った＆泣いたなんて雑談、そして今回紹介したような素朴な疑問まで、全てまとめて、サクラ担当ライター「がすけつ」が面倒見ちゃいます。「檄」レアアイテムのプレゼントもあるかも!?　〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク（株）セガサターンマガジン「帝都ジャーナル」係までっ!!

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

●ガイナックス●発売中（6月18日発売）●育成SLG●,5800円●1人プレイのみ

娘に与える影響① ……………………父親の職業

この「ゆめみる妖精」をプレイしていくうえで、流れから言って最初に重要になってくるのが「父親の職業」の選択。選択できる職業は6種類。職業ごとに、収入を含めた養育費や娘の素質が異なるので、娘の成長やスケジュール設定などに大きな違いが出てくる。右に、それぞれの娘のパラメータの初期値や、ゲーム開始時点での所持金、および娘の状態をまとめておくので、職業選択の際の参考にしてほしい。また、10月に入ってくる養育費は、商人と旅芸人の場合は金額が一定せず、風来坊の場合は最初の所持金が多いものの、その後の収入がないので要注意。

父親の職業	商　人	旅の僧侶	引退騎士	旅芸人	没落貴族	風来坊
スタミナ	70	70	70	180	70	150
知力	120	145	70	35	50	50
気力	50	140	130	50	50	50
プライド	120	50	80	30	175	120
モラル	50	185	160	25	60	50
気品	50	75	140	45	150	30
気だて	25	140	30	50	30	30
センス	50	30	35	190	120	50
魅力	50	35	50	195	150	80
武勇	20	25	150	50	30	90
信頼度	25	35	40	30	35	30
所持金	3000	800	1500	500	500	5000
娘の状態	ナマイキ	通常	通常	非行化	ナマイキ	非行化

娘の状態に応じて育ててあげよう

娘の状態は、娘のパラメータのバランスなどによって様々に変化する。そういった娘の行動や表情の変化を楽しむのも、このゲームの魅力のひとつだが、これによって、通えるアルバイトの種類や、スケジュールをこなして影響を受けるパラメータなども変わってくるので、娘の状態に応じてスケジュールを設定しよう。

同じアルバイトでも状態によって受ける影響が変わってくる。たとえば、上の通常状態に比べて、中のナマイキ状態ではセンスに影響を受けない。下の非行化状態にいたっては、働きたくても断られることさえある。

上はナマイキ状態で、下は非行化状態。娘の状態によっては、通えるアルバイトの種類はもちろん、働き方のニュアンスにも違いが出てくる。

非行娘の場合…

反抗的な態度や言葉づかいの悪さも、それはそれでカワイイが、バイトを丸ごとサボったりするので、スケジュールが計画どおりに進みにくくなる。鉱山のバイトなどは、アップするパラメータも多くなり、意外と効果的だ。通常に戻したい場合は、教会や行儀見習などに通わせて、モラルや気品をアップさせよう。

ナマイキ娘の場合…

他のパラメータに比べて、プライドが高くなりすぎると、この状態になる。通常に戻したい場合、「お勉強」スケジュールにプライドを下げるものがないので、アルバイトをさせよう。プライドを下げつつモラル、気だてをアップさせる子守りや、スタミナ、モラルをアップさせる農場などのバイトが効果的だ。

貧乏性娘の場合…

養育費が底をついて、何度か借金生活に陥ると、この状態になる。この変化は娘のパラメータバランスによるものではなく、養育費の状況によるものなので、スケジュールによって通常に戻すことはできない。戻したい場合はスケジュールをアルバイトに絞って、所持金を増やすこと（目安は500G）を心がけよう。

ブリッ子娘の場合…

魅力的な娘であれ、と願うのは親心ではあるが、あまりに魅力が突出すると色気づいて、この状態になる。ゲーム進行に及ぼすこれといった弊害はないが、通常に戻したい場合は、モラルの向上がポイントとなる。「お勉強」なら教会や行儀見習、アルバイトなら子守りや農場などに通わせるのが効果的だ。

娘に与える影響②……スケジュール

娘のステータスに最も影響を与えるのは、当然、ゲームの骨格となっている「お勉強」、「アルバイト」、「お休み」の３種類のスケジュール。娘が通常の状態のときに、どのスケジュールがどのパラメータに影響を与えるのかをまとめておくので、スケジュール設定の際の参考にしてほしい。ちなみに、娘の状態が変わった場合、影響を与えるパラメータの種類にそれほど大きな変化はないが、効果は逆転してしまうこともある。

お勉強

３種類のスケジュールの中で、最も効果が大きいのが、この「お勉強」。パラメータが下がってしまうのは断食道場のスタミナと体重ぐらいで、ほとんどすべてのパラメータがアップする。娘のパラメータを全体的に高いものにするには、娘を育てる８年間の合計192フェーズ（15日間＝1フェーズ）の中に、どれだけ「お勉強」スケジュールを組むことができるかがポイントとなる。表の単価は1日分の授業料。うまくやりくりして「お勉強」を増やしてあげよう。

スケジュール	学校	料理教室	武術道場	ダンス教室	音楽教室	絵画教室	行儀教室	教会	断食道場
単価	10G	10G	13G	13G	15G	15G	15G	3G	5G
スタミナ			⬆UP	⬆UP					⬇DOWN
知力	⬆UP					⬆UP		⬆UP	
気力		⬆UP							
プライド	⬆UP		⬆UP	⬆UP	⬆UP				
モラル	⬆UP						⬆UP	⬆UP	
気品				⬆UP	⬆UP		⬆UP	⬆UP	
気だて		⬆UP							
センス		⬆UP			⬆UP	⬆UP			
魅力	⬆UP			⬆UP			⬆UP		⬆UP
武勇			⬆UP						
ストレス	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP
体重									⬇DOWN

アルバイト

通えるアルバイトの種類は娘のステータスの状況によって増減する。養育費が不足してきたら、娘をアルバイトに行かせて稼がせよう。表の単価は１日分のバイト代だが、娘が労働日数分をすべて働くとは限らないので、過剰にアテにしないように。

スケジュール	家事手伝	市場	メイド	子守り	農場	酒場	家庭教師	大工	鉱山	王宮	用心棒	ホステス
単価	1G	12G	12G	12G	14G	15G	16G	18G	20G	4G	23G	25G
スタミナ	⬆UP				⬆UP							
知力		⬆UP					⬆UP					
気力	⬆UP	⬆UP					⬇DOWN	⬆UP				
プライド	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN					⬆UP		⬆UP
モラル	⬆UP	⬇DOWN		⬆UP	⬆UP	⬇DOWN			⬇DOWN		⬇DOWN	⬇DOWN
気品		⬇DOWN	⬆UP		⬇DOWN	⬇DOWN		⬇DOWN	⬇DOWN	⬆UP		
気だて	⬆UP		⬇DOWN	⬆UP		⬆UP	⬆UP	⬇DOWN	⬆UP	⬇DOWN	⬇DOWN	
センス	⬇DOWN			⬇DOWN	⬇DOWN			⬆UP				
魅力			⬆UP			⬆UP				⬆UP		⬆UP
武勇								⬆UP	⬆UP		⬆UP	
ストレス	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP	⬆UP

お休み

「お勉強」や「アルバイト」でストレスが溜まってスタミナを上回ると、スケジュールが設定できない病気状態になるので、ストレス管理にはじゅうぶん留意したい。

スケジュール	自由行動				バカンス			
単価	散歩	自宅	買い物	買い食い	春(30G)	夏(35G)	秋(25G)	冬(20G)
スタミナ	⬆UP				⬆UP			
知力								
気力		⬇DOWN	⬇DOWN	⬆UP				⬆UP
プライド								
モラル			⬇DOWN					
気品								
気だて								
センス		⬇DOWN	⬆UP		⬆UP		⬆UP	⬆UP
魅力						⬆UP		
武勇								
ストレス	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN	⬇DOWN
体重				⬆UP				

体重増加によって発生するストレスは強力なので、自由行動の「買い食い」は要注意。

わーい、お休みだ。うんとおいしいもの食べよーっと。

娘に与える影響③ ……………………コミュニケーション

ゲームの進行とともに発生する様々なイベントは、このゲームの大きな魅力のひとつだが、たとえば、「お勉強」におけるテストやライバル出現などで、いい点を取ってプライドが上がったかと思うと、ライバルに負けてストレスと気力がアップしたりといった具合に、イベントからも、娘のステータスは少なからず影響を受ける。もちろん、「アルバイト」でも子守りや家庭教師で子供になつかれるとか、「お休み」でも散歩中に誰かに出会うとかいった風に、多彩なイベントが用意されている。

また、「買い物」コマンドや訪問販売イベントで購入できるアイテムも、娘のステータスに多大な影響を与える。いくつかの要チェックイベントの紹介とともに、アイテム類をまとめておくので、購入の際の参考にしてほしい。

「会話」コマンドを活用する

イベントではないが、ぜひともチェックしておきたいのが、ストレスが減ったり、気力やモラルが充実したりする娘との「会話」。1回の会話による効果はそれほど大きくはないが、こまめに活用していけば意外と大きな影響になる。

訪問販売を活用する

訪問販売で購入できるアイテムには、娘のパラメータを一気に上昇させるものが多い。これを利用しない手はないのだが、突然やってくるのが困りもの。そこで、いつ訪問販売が来てもいいように、養育費には常に余裕を持たせておこう。

バースデープレゼント

娘の誕生日に贈るプレゼント類は「買い物」コマンドで購入できるアイテムと同じ。影響を与えるパラメータの種類も同じだが、誕生日プレゼントの場合は信頼度もアップするので、娘の誕生日が近づいたら、購入資金を準備しておこう。

持つべきものは友達

「お勉強」で登場してくるライバルたちは、そのまま通い続けるとやがて親友になってくれる。誕生日にプレゼントを贈り合ったり、一緒にお出かけをしてストレスを解消したりと、娘の毎日をより充実したものにしてくれる貴重な存在だ。

買い物アイテムリスト

アイテム名	単価	効果
ぬいぐるみ	110G	気だて⬆UP、信頼度⬆UP
詩集	160G	知力、センス⬆UP、信頼度⬆UP
花束	200G	魅力⬆UP、信頼度⬆UP
ごちそう	120G	スタミナ⬆UP、体重⬆UP、信頼度⬆UP
スマイル	0G	モラル、気だて⬆UP（「買い物」コマンド時には効果なし）
すずしい服	120G	魅力⬆UP、信頼度⬆UP
動きやすい服	150G	魅力、気力⬆UP、信頼度⬆UP
あたたかい服	200G	魅力⬆UP、信頼度⬆UP
おしゃれな服	300G	魅力、気だて⬆UP
豪華なドレス	500G	魅力、気品⬆UP、信頼度⬆UP

訪問販売アイテムリスト

アイテム名	単価	効果
闇のスーツ	1500G	魅力、センス、プライド⬆UP、気だて⬇DOWN
南国のドレス	700G	魅力⬆UP、センス、プライド、モラル、気品⬇DOWN
ウサギのスーツ	450G	魅力⬆UP、気だて⬇DOWN
妖精の蜜	300G	スタミナ
知恵の実	350G	知力
栄光の果実	200G	プライド
秩序の種	200G	モラル
高貴なる泉水	450G	気品
やさしさのくし	300G	気だて
芸術の水飴	400G	センス
魅惑の香水	600G	魅力
武神の剣	550G	武勇

様々な条件が織り成す60種類のエンディング

娘がプリンセスになりたいと願っているからといって、絶対にプリンセスに育てなければいけないというわけではない。このゲームでは娘のステータスに応じて、全部で60種類ものエンディングが用意されているのだから、腕自慢の騎士に育てるのも、華やかな歌姫に育てるのもプレイヤーの自由だ。しかし、どんなエンディングが用意されているのかは、当然、気になるところ。そこで、いくつかのエンディングの直前ステータス紹介とともに、すべてのエンディングをチェックリストとしてまとめておくので、夢の全エンディング制覇にチャレンジしてほしい。

たとえば――「英雄」

ゲーム終了時点でのパラメータやバランスを条件とするエンディングの代表的なもの。このタイプのエンディングでは、娘がどんなスケジュールに通ったかは影響しない。

■能力値の増減
スタミナ 746(+ 10)
知力 638(+ 74)
気力 959(+ 37)
プライド 630(+ 16)
モラル 761(+102)
気品 711(+ 17)
気だて 779(+ 16)
センス 565(+ 17)
魅力 580(+ 6)
武勇 999(+ 17)
信頼度 100(0)
身長 165(+ 1)
体重 54(+ 1)
バスト 93(0)
ウエスト 60(+ 1)
ヒップ 88(0)

武勇を徹底的に鍛え上げ、同時にモラルや気力、スタミナなども高いと「英雄」となる。これらのパラメータが低くなるにつれて、「将軍」や「騎士」といった同系統のエンディングになっていく。

たとえば――「女優」

ゲーム終了時点でのパラメータの数値やバランスだけでなく、通ったスケジュールの種類や回数が条件となるエンディングの代表的なもの。所持金が条件となるものもある。

■能力値の増減
スタミナ 428(+ 5)
知力 512(+ 47)
気力 748(+ 8)
プライド 478(0)
モラル 410(+ 29)
気品 512(+ 51)
気だて 869(+ 45)
センス 556(+ 47)
魅力 634(+ 44)
武勇 368(+ 2)
信頼度 80(+ 11)
身長 171(+ 1)
体重 56(+ 1)
バスト 88(+ 1)
ウエスト 62(+ 1)
ヒップ 84(0)

「女優」の場合は魅力、センス、プライドなどが主要なパラメータとなるが、同じような条件でも、相互のバランスが変わったり、通ったスケジュールが音楽教室に偏れば、「歌姫」になることもある。

たとえば――「女王」

パラメータの数値やバランス、通ったスケジュールの種類や回数だけでなく、ある特定のスケジュールに一度も通ってないことなども条件となるエンディングの代表的なもの。

■能力値の増減
スタミナ 578(+ 6)
知力 707(+ 67)
気力 825(+ 23)
プライド 587(+ 66)
モラル 807(+ 57)
気品 999(0)
気だて 873(- 65)
センス 633(+ 14)
魅力 758(+ 44)
武勇 535(+ 3)
信頼度 100(0)
身長 165(+ 1)
体重 55(+ 1)
バスト 93(0)
ウエスト 60(+ 1)
ヒップ 89(+ 1)

気品を目いっぱい磨き、各パラメータが全体的に高いと「女王」となる。ただし、特定のスケジュールに一度でも通っていたり、特定のイベントが発生したりしていると違うエンディングになってしまう。

そして――「プリンセス」

ゲームタイトルともなっているプリンセスは、もっとも代表的なエンディングなのだが、発生条件としてはそれほど一般的なものとは言えない。なぜなら、このプリンセス系統のエンディングの場合、ゲーム終了時点でのパラメータの数値やバランスだけでなく、特定のイベントが発生していることも条件となってくるからだ。この他に用意されているエンディングも、2つの隠しエンディングも含めて、信頼度や最多実行アルバイト、さらには所持アイテムなど、じつに様々な条件によって織りなされている。

あの……ぼくと結婚してくれないか。
はい、喜んでお受けします。

プレイするからには一度は見たいプリンセス・エンディング。しかし、ステータスがいくら高くても、王子からプロポーズされるというイベントが発生しないことには見ることができない。これは他のプリンセス系統のエンディングも同様だ。

■能力値の増減
スタミナ 551(+ 1)
知力 691(+ 2)
気力 889(+ 12)
プライド 621(+ 32)
モラル 673(+ 5)
気品 999(+ 52)
気だて 788(- 22)
センス 645(+ 2)
魅力 825(+ 56)
武勇 584(+ 3)
信頼度 100(0)
身長 164(0)
体重 54(+ 1)
バスト 93(0)
ウエスト 60(+ 1)
ヒップ 88(0)

エンディングチェックリスト

ここにまとめてある全60種類のエンディングは、上で紹介しているように様々な発生条件がある。中には、信頼度やモラルが一定の数値を越えただけで発生しないものや、極端なバランスが要求されるものもある。

王国のプリンセス		妖精の女王		執政官		シスター		錬金術師		鉱山経営者		盗賊	
南国のプリンセス		普通の妖精A、B		裁判官		歌姫		画家		鉱山		酒場	
ウサギプリンセス		天使A、B		役場の職員		音楽家		作家		建築家		ホステス	
地底プリンセス		英雄		金融家		吟遊詩人		教師		鍛冶屋		インプ	
魔界のプリンセス		将軍		金貸し		女優		家庭教師		大工		???	
女王		騎士		富豪の妻		舞踏家		メイド		市場		???	
王妃		兵士		富豪の愛妾		大道芸人		料理研究家		子守り			
王の側室		宰相		大司教		博士		農場経営者		暗黒街のボス			
王宮		地方領主		教祖		哲学者		農場		用心棒			

無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド

●KSS●発売中（5月28日発売）●5,800円●恋愛サバイバルアドベンチャー●18歳以上推奨●1人プレイのみ

目指すは無人島マスター！

小さな島とはいえ、核実験なんて横暴を世論が許すわけない……とかゲーム中で言ってた一方、現実の世界では核保有国が2か国も増えてたりなんかして。ゲームと現実との奇妙な同調に驚愕する今日この頃ですが、そういう深刻な話題は忘れて（自分でふっておきながら）、最後のデータ紹介にまいりましょう。今回掲載したもので攻略に必要なものは網羅したので、あとは君たちの経験しだい。成績発表でのオール100点と、無人島マスターの称号はすぐそこだ！

ときおり見られる深いひとこと。でもまあ、考えようによっては、長期間のバカンスという見方もあるわけだし「住めば都」ですよ。

食生活を充実させる“生成食材”の法則

島内で採れる食糧には、そのまま調理したり組み合わせることで食べられるものと、発酵や転化させてから使うものがある。後者は“生成アイテム”という特殊なもので、入手したものが条件を満たしていれば、翌朝になると自動的に転化する。何度かプレイしていれば生成にはお目にかかっていると思うが、ここではその法則をまとめてみた。

注意してほしいのは、白い豆とヤギの乳から作られる食材について。この2つから生成されるものは3つずつあるが、どれができるかはランダムだからだ。確実にほしいものがあったら（メニューを増やすためにも）前日にセーブしておいてやり直そう。

ヤギとニワトリも、入手すれば乳と卵が毎日採れるという特別な存在だ。

	材料	→	生成物
ヤギ	ヤギ	→	ヤギの乳×1（毎日）
	ヤギの乳×5	→	チーズ、ヨーグルト、生クリームのいずれか1つ
白い豆	白い豆×10	→	醤油、納豆、味噌のいずれか1つ
サトウキビ	サトウキビ×1	→	砂糖×1
ニワトリ	ニワトリ	→	卵×1（毎日）
堅い木の実	堅い木の実×5	→	カビの生えた木の実×5 → お酒×1
	お酒×4	→	お酢×4

無人島からの脱出に関わる“SOSアイテム”

島内のポイントを調査していると、たまに食材や調理道具以外のアイテムを発見することがある。これは“SOSアイテム”というもので、近くを通る船にアピールするための、色彩的に目立つ物体である。全部で33個あるが、これをいくつ収集しているかで、11月1日に主人公たちが救助される時の演出が異なる。全部集めると国連、21～32個だと通りすがりの豪華客船、20個以下だと地元の漁船だ。なお、各ポイントにあるアイテムの発見指数（前回参照）は、発見される順に50、60、70となっている。調査で注意力をある程度鍛えてから集めていこう。

エンディングには影響しないが、全収集に挑戦してみたい。核実験が敢行されるかどうかも、それぞれ異なってくる。

入手ポイント	隠されているアイテム
怪しげな村落（エリア5）	赤い腰巻き、色つきの土偶、きれいな壷
火口（エリア6）	黄色い砂、赤い砂、黒光りする石
鍾乳洞（エリア6）	光る石、ピカピカの箱、小さな金貨
整地された土地（エリア6）	飛行機の破片、赤いスカーフ、透明な光る板
古代遺跡（エリア7）	金色の棺桶、綺麗なレリーフ、タペストリー
美しい滝（エリア8）	極楽鳥の羽、光るコケ、赤い実のツル
頑丈な建物（エリア8）	茶色の小瓶、鏡、大きな旗
戦死者の墓場（エリア8）	白い板きれ、白い布きれ、乾いた花束
泉のほとり（エリア11）	大きな赤い花、黒いハスの花、金の斧
謎の村落（エリア11）	極彩色の盾、飾り付きの槍、羽付きの帽子
丸太小屋（エリア15）	越中ふんどし、長い綱、くるくるライト

全50品の料理メニューレシピ・完全リスト

ゲーム中に作って食べられる料理メニューは、全部で50種。特に手間のかからないフルーツ類から、料理メンバーの腕がないと味わえない高級なものまでさまざまだ。ここでは、それぞれに必要な食材の組み合わせをすべて公開しよう。なお、表に記した"難度"は、それを作る際に要求される"料理"パラメータの高さ。料理メンバー2人の料理パラメータの平均が、難度よりも高ければ作れるということだ。

また、HP、信頼、機嫌は、その料理を食べた時の、全員のパラメータ回復（下がるものもあるが）の度合いを示したもの。もちろん、食材は料理を作るたびに1つずつ消費する（鍋などの道具は除く）ので、全メニュー制覇を狙うのなら計画的に選ぶように。

肉料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
すき焼き	90	40	6	45	鉄製の鍋、食べられる葉、牛肉のかたまり、醤油、砂糖
焼き肉	50	35	6	40	鉄板、牛肉のかたまり、コショウ、岩塩
トンカツ	60	25	3	20	天ぷら油、焼きたてのパン、野生のブタ、卵
ハンバーグ	50	20	3	20	フライパン、牛肉のかたまり、ナツメグ
鶏肉の蒸し焼き	40	20	2	15	手頃な石、ニワトリ、岩塩、食べられる葉
豚肉の蒸し焼き	40	25	1	12	手頃な石、野生のブタ、岩塩、食べられる葉
ヘビの串焼き	10	40	-6	-30	大きなヘビ、岩塩
ブタの丸焼き	50	30	-3	-10	野生のブタ、コショウ、岩塩
カエルのフライ	35	18	-3	-15	天ぷら油、大きなカエル、コショウ、ナツメグ、岩塩

魚料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
魚のキノコ包み	40	15	ー	5	地味なキノコ、銀色の魚
焼き魚	40	15	ー	ー	細長い魚、岩塩
魚の石焼き	40	20	-1	-5	手頃な石、銀色の魚
魚フライ	50	15	ー	5	銀色の魚、焼きたてのパン、卵
豪華舟盛り	70	15	3	20	シマシマの魚、細長い魚、緑色の海草、巻き貝、醤油
特上寿司	80	20	4	30	シマシマの魚、細長い魚、巻き貝、野生のお米、お酢
並寿司	25	10	1	10	細長い魚、卵、二枚貝、野生のお米、お酢
貝の酒蒸し	25	15	1	8	二枚貝、お酒
海鮮鍋	40	25	3	25	懐かしの土鍋、食べられる葉、銀色の魚、二枚貝、巻き貝

果物料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
フルーツサラダ	10	10	1	10	バナナ、マンゴー、パパイア
蒸しバナナ	5	12	-1	-2	手頃な石、バナナ
バナナサラダ	0	8	ー	1	バナナ
マンゴーサラダ	0	8	ー	1	マンゴー
パパイアサラダ	5	8	ー	1	パパイア
パインサラダ	5	8	ー	1	パイナップル
フルーツゼリー	40	3	2	20	マンゴー、パパイア、パイナップル、赤い海草
フルーツパフェ	70	5	3	25	マンゴー、パパイア、パイナップル、砂糖、生クリーム

野菜料理メニュー

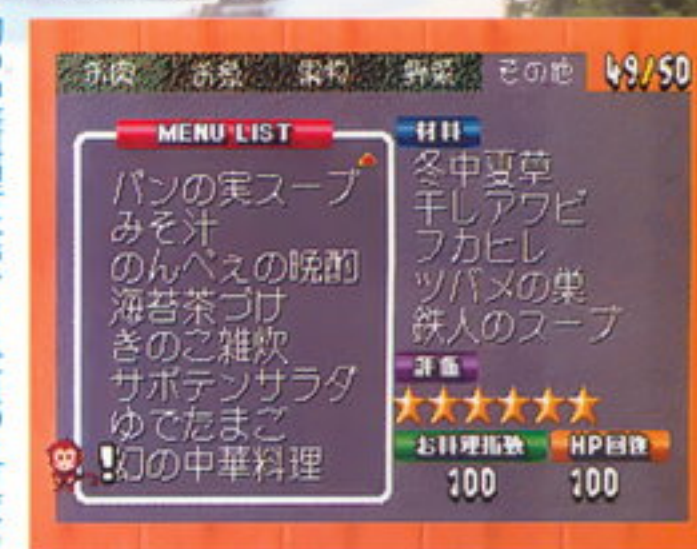
料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
キャベツサラダ	10	8	-1	-3	食べられる葉
野菜サラダ	30	10	2	10	食べられる葉、柔らかい茎、ヨーグルト
塩豆スープ	15	10	-1	-5	赤い豆、岩塩、おいしそうな水
野菜炒め	20	10	ー	3	食べられる葉、細長い根っこ、コショウ、岩塩
ヤム芋のサラダ	10	8	-1	-3	ヤム芋
タロ芋スープ	10	12	ー	1	タロ芋、おいしそうな水
焼き芋	10	10	1	10	タロ芋
キノコ鍋	45	10	1	12	地味なキノコ、赤いキノコ、懐かしの土鍋、おいしそうな水

その他の料理メニュー

料理名	難度	HP	信頼	機嫌	必要な食材
非常食	0	10	-1	-5	非常食セット
おにぎり	40	10	2	15	お釜、黒い海草、岩塩、野生のお米
ビーフカレー	70	15	3	25	野生のお米、ナツメグ、ターメリック、ローリエ、牛肉のかたまり
オムレツ	35	15	1	10	フライパン、タロ芋、真っ赤なトマト、卵
納豆定食	50	15	-1	-5	野生のお米、醤油、納豆、卵
チャーハン	30	15	1	8	フライパン、野生のお米、コショウ、岩塩、卵
ボンゴレスパ	60	10	1	10	フライパン、二枚貝、小麦粉、コショウ、岩塩
芋グラタン	20	20	1	10	ドラム缶、ヤム芋、茶色い豆、ヤギの乳、チーズ
パンの実のスープ	30	15	-1	-2	パンの実、おいしそうな水、コショウ、岩塩
みそ汁	40	2	2	20	白い豆、おいしそうな水、味噌、卵
のんべぇの晩酌	5	1	2	20	お酒
海苔茶漬け	50	5	1	10	黒い海草、野生のお米、おいしそうな水、お茶の葉
きのこ雑炊	20	15	1	8	地味なキノコ、赤いキノコ、野生のお米、卵
サボテンサラダ	15	10	ー	ー	食用サボテン
ゆでたまご	5	5	ー	1	卵、鉄製の鍋、おいしそうな水
幻の中華料理	100	100	15	50	冬中夏草、干しアワビ、フカヒレ、ツバメの巣、鉄人のスープ

まさに幻！ 究極料理！

50の料理は、基本的に食材とメンバーの腕前さえ揃っていれば作れる。だが、1つだけ例外がある。それが「幻の中華料理」だ。この料理に限り"他の49の料理すべてを最低1回作っている"という条件が必要なのである（料理の腕も最高であること）。この条件を満たすには、機嫌が激減するヘビ、カエルの料理も食べなければならないし、なにより有限の食材をきっちり計画的に使わなければならない。特にランダムで生成される食材は、運が悪いと必要なだけの数が揃わず、49種類を制覇するのが困難になるので要注意。宝石の物々交換も、交換するアイテムの組み合わせを間違えるとアウトだ。

幻の中華料理は食べると全員のラヴ度も20アップ。主人公も自己愛に目覚める？

ラヴラヴなイベントリストPART2

ようやく今回で全員のイベント条件もひとそろい。これでベストなエンディングもすべて見られるようになるはず。

11月1日までにどうしてもラヴ度が上がらないという人は、調査などの回数を少し犠牲にして「ご機嫌取」を繰り返すといいぞ。ラヴ度が50を超えたら、「デート」に切り替えて効率アップだ。

検証 同性間での恋愛は成り立つか否か!?

ある条件で出る「OMAKE」の中に、昇と裕樹もあるが、実はこれ、どう頑張っても開けない。というのも、サターン版はこの2人とのエンディング（！）がギリギリで削除されてしまったからだ。「エンディング」などの項目はその名残ってことで。

裕樹
「恋愛において男なのか女なのかなんてことは　まるで関係がないのかも知れないな。

男でもデートできるし、ミニキャラにハートも出るが……。ラストを見たい人はウィンドウズ版で。

藤岡未帆

イベントリスト

	イベント	条件
1	目黒じーさんの過去	エリア15の丸太小屋に行く。未帆のイベント条件は菫子とほぼ同じだ。
2	火口のスリル	エリア6の火口に2人で行く。スリルを求める心理はまだまだ子供。
3	惑乱の未帆	信頼50、機嫌60、ラヴ40以上で、午前中に外出しようとすると起きる。
4	腕組んでもいい？	信頼60、機嫌60、ラヴ50以上で、午後に外出。センシティヴな主人公。
5	貯金が心配	信頼65、機嫌60、ラヴ60以上で、エリア15の丸太小屋に行く。
6	将来の野望	信頼65、機嫌60、ラヴ70以上で、午前中に外出。金に執着する理由は？
7	ひとりごと	信頼70、機嫌70、ラヴ80以上で、午前中に外出。油断した未帆の独白。

未帆
「なんでずっと敬語のまんまなの？
・・・ひょっとしてセンセテレてる？

未帆
「腰が引けるってまさにこんな感じ？
落ちたら死んじゃうんだよね？

未帆
「だって　あたしの生き甲斐なんだもん　貯金は。

貯金の目的は？

年相応に邪気のない面を見せるかと思えば、金利が高い銀行への預金切り替えができなくて残念がったり。サバイバル生活を一瞬でも忘れるほど貯金に執着するのはなぜか？　それを知る時、彼女の内面と深～い考えが明かされる。

立原希羅々

イベントリスト

	イベント	条件
1	女なんか嫌い	エリア11の泉のほとりに行く。希羅々が徹底した女性嫌悪ぶりを露呈。
2	レディファースト	エリア6の鍾乳洞に行く。気張っていてもやっぱり女の子ですな。
3	男と女の差	エリア6の整地された土地に行く。男女の違いというものに過敏な反応。
4	水もしたたる	信頼50、機嫌60、ラヴ40以上で、エリア11の泉のほとりに行く。
5	女の子の心理	信頼60、機嫌60、ラヴ50以上で、午前中に外出。きわどい場面パート2。
6	異性にどぎまぎ	信頼65、機嫌70、ラヴ65以上で、午前中に外出。内なる何かが目覚める。
7	変な感じ……	信頼75、機嫌70、ラヴ75以上で、午前中に外出。そして“女の子”に。

希羅々
「な・・・なに？！
・・・あれ？
変だ・・・どきどきが止まった。

希羅々
「苦手なんだよ女って。

希羅々
「誰がレディだ！
自分がおじけづいてんのをごまかすなよ！

心理転換劇

間違いなく女の身でありながら、思考と言葉遣いは男子そのものというアンバランスさ。しかも“女らしい女”が嫌いとなれば、どう接したらいいのやら。とはいえ、それがエンディングでの変貌ぶりをビビットに浮き上がらせる。

橋本優希実

イベントリスト

	イベント	条件
1	長き闘病生活	エリア8の戦死者の墓場へ行く。戦時のものらしき墓標がもの悲しい。
2	苦痛に震える胸	エリア7の古代遺跡に行く。無理がたたった優希実を介抱するも……。
3	傷の手当て	信頼40、ラヴ40以上で、エリア8の美しい滝へ。今度は看護される側。
4	好きなひといますか?	信頼50、機嫌60、ラヴ50以上で、エリア8の戦死者の墓場へ行く。
5	普通の高校生には……	信頼60、ラヴ60以上で、エリア7の古代遺跡へ。諦観に至る優希実。
6	過去のつきあい	信頼60、ラヴ70以上で、エリア8の美しい滝へ。入院時代のことを告白。
7	いつまでも守る	信頼70、機嫌80、ラヴ80以上で、午前中に外出。憐憫が愛情に変わる。

かぼそい体を支えるのは

ただでさえ病弱で、うかつに外に連れていけない感があるものの、逆境に耐えようとする精神的な強さはけなげ。髪がきれいに編み込まれている理由を聞かされた時は泣けてきます。男のギャラントリーとか保護欲にうったえるお話。

朝霞　瞳

イベントリスト

	イベント	条件
1	うるわしの姫	エリア5の怪しげな村落へ行く。ツンタ族長のあやしさ無限大。
2	体がほてる実	エリア8の頑丈な建物に行く。たまたま拾ったおいしい木の実が……。
3	未開地の集落	エリア11の謎の村落へ行く。これでパライル族との近所づきあいが可。
4	ツンタ族の女王	怪しげな村落に再び行く。元祖「無人島物語」を知っていると愉快。
5	終わった二人	信頼70、ラヴ35以上で、午前中に外出する。恋人だったのは過去の事か。
6	変わった二人	信頼80、機嫌85、ラヴ40以上で、エリア8の頑丈な建物に行く。
7	離れられない二人	機嫌95、ラヴ85以上で、信頼が最高（100）の時に、午前中に外出する。

2年の歳月が与えたもの

主人公の恋人だったこともあるが、順調になりつつあったモデル業を優先して去っていった瞳。ふっきれたはずの関係に、わだかまりや誤解が生じて……という、再会劇。ある意味「無人島物語R」の本筋といえるシナリオだ。

成績得点計算法

ゲーム終了後に発表される成績の点数計算方法は以下のとおり。

メニュー得点は、プレイ中に作った料理の種類に比例。１種につき２点（×50種類）。SOS得点は、収集したSOSアイテムの数で計算。アイテム１つにつき３点だが、全部集めるとボーナスとして１点加算。イベント得点はラヴ度が最も高い女の子のイベント進行度で計算。すべてのイベントを見ると75点で、さらにその相手のエンディングを見ると＋25点。LOVE得点は、同じくラヴ度の高い相手が対象。その女の子がライバルになびいていなければ高くなるぞ。

「無人島物語R」売上好調につき ポスターをプレゼント！

合計20名

ウン十万枚……というのは誇張ですが、おかげさまで、サターン版「無人島物語R」の売り上げが好調らしいです。というわけで、サタマガ読者のサバイバーの方々に、御礼としてKSSからポスターをプレゼント！　ほしい人は、サタマガ編集部「無人島物語R」係まで、６月25日までにハガキを出そう（消印有効）。できればゲームや記事に関する感想も書いてね。当選者には７月以内に発送予定だ。

SHINING FORCEⅢ シナリオ2 狙われた神子

シャイニング・フォースⅢ

●セガ●発売中●4,800円●シミュレーションRPG●1人プレイ専用●全年齢推奨

奪われた仲間たちを救え

第5章「捕らわれの王子軍」

エルベセムの神子グラシアとメディオン軍を乗せ、サラバンド総督グラビーを追うレリアンス将軍の戦艦シーゲイト号。途中、行く手を阻んできた第2王子派・クリュエル将軍の蒸気戦艦は撃破したものの、邪教司祭フィアールの仕掛けた卑劣な罠にかかって、レリアンスは沈没する敵戦艦の中に閉じこめられてしまう。

そんなおり、第1王子マジェスティの軍師、ブレスビィの乗る戦艦が「帝国首都がヒュードルの古代兵器に襲われた」と伝える。グラシアとともにヒュードルと戦うことを決めた、ジュリアンとドンホート。レリアンスを救う希望を託され、フラガルドに向かうゼロ。彼らと別れを告げたメディオンは、父皇帝を救出すべく、仲間とともにサラバンドへと上陸する。

第1章～第4章エルベセム間 隠しアイテムリスト（一部）

以下は、第1章～第4章エルベセムまでの町中で見つかる、隠しアイテムの一部リスト。左からアイテム名、町名（※右のように短縮表記）、見つかる場所となっている。表記したのは、比較的見つけやすいタルや木箱に隠されたものだが、他にも道や井戸、戦闘マップのフィールド上などを調べるとアイテムが手に入る。宝探しも魅力の「フォースⅢ」。がんばって、意外な宝を見つけてみよう！

サラ＝サラバンド　ライ＝ラインサイド
バル＝バルサモ　スタ＝スタンプ
ダス＝ダスティ　バー＝バーランド
アナ＝アナフェクト　エル＝エルベセム

アイテム名	町名	見つかる場所
天使の羽	サラ	老夫婦の家のタル
プロテクトブレイス	サラ	倉庫奥の箱の中
ミスリル銀	サラ	科学者の家の木箱
薬草	サラ	貿易センター隣、無人の家のタル
いやしの水	バル	宿屋2Fの隠し部屋のタル
薬草	バル	ダンカンの家のタル
薬草	ダス	酒場兼宿屋の1F 奥の部屋木箱
さとりのミツ	ダス	酒飲みの家の木箱
毒消し草	ダス	老いた盗賊の家の木箱
天使の羽	アナ	屋外・地図下の1つだけの木箱
ゲイルリング	アナ	屋外・地図上の1つだけの木箱
女神の涙	アナ	2F 階段下の2個縦並びのタル
妖精の粉	ライ	井戸うしろのタル
恵みの雨	ライ	酒場&宿屋の中央の部屋のツボ
毒消し草	ライ	魚の話をする家のタル
鶏のエサ	ライ	共和国本陣のツボ
いやしのしずく	スタ	武器屋のタル
元気のパン	スタ	森ドワーフの家のタル
女神の涙	スタ	宿屋階段近くの部屋のタル
ミスリル銀	スタ	酒場カウンター中のタル
白のリング	スタ	ダビデの部屋の木箱
ミスリル銀	バー	屋外・2個横に並んだ木箱
スイフトブーツ	バー	屋外・灯台下のタル
毒消し草	バー	若夫婦の家の木箱
いやしの水	バー	夫婦の家のタル
ミスリル銀	エル	屋外・2個横並びのタル
ミスリルかけら	エル	屋外・見張り台の木箱
女神の涙	エル	親子の家のタル
ミスリル銀	エル	複合店3個横並び右側の木箱

疑惑を乗せた移動都市サラバンド

サラバンドに着いた一行は自分達が見張られていることを知った。皇帝誘拐の真相を探るため、単身、情報収集に赴くメディオンだったが──。

●味方になるユニット

加入時Lv5・例/HP28、MP10、攻37、防20、早19、運5、移7。耐性:炎・氷・雷が各8、風・光が0、闇-5。所持品:パワースピア、薬草、いやしのしずく。所持魔法:ブレイスLv1、必殺技:サイドワインダー。支援効果:見切り。加入当初は攻防ともに弱めなので無理は禁物。防御アイテムをつけ、地道に育てていこう。育て上げれば、移動距離のある魔法騎士として終盤戦で活躍してくれるはずだ。

アーサー（パラディン）

イベント発生条件など

まずは酒場屋上でアーサーを勧誘。本作初登場の鍛冶屋などで装備を整え、余分な道具を軍師に預けたら東区へ入ろう。東区から出ると、Gでイベントが発生。以後、Fの壁の穴を「調べる」で見つけてから壁に「カギ型の金棒」を使えば、総督府に潜入可能となる。

A本陣
B教会
C道具屋
D武器屋・かじ屋
E総督府
F隠し通路
G東区入口
H花屋
/アイテム㋐
I嫁姑の家
/アイテム㋑
J酒場
K科学者の家
L倉庫
★アーサー

アイテム㋐「切り花」

あとで必要となるので東区の花屋に話しかけ、手に入れておこう。Gでイベントが起こると部隊表で確認できる仲間が減り、軍師もいなくなる。あまり物が持てなくなるので、イベント前に入手してメディオン・シンテシス・アーサー以外の仲間に持たせるか、地下牢戦闘終了後、再び町に戻ったとき手に入れるといい。

アイテム㋑「ブロンズナイフ」

攻撃力3、射程1～2の剣相性武器。G地点でのイベントが起こってから、Iの家の老婆に話しかけると、手に入れることができる。

■道具屋商品リスト

商品名	価格	効用
薬草	10	使うとHPを約10回復できる
いやしのしずく	200	使うとHPを約30回復できる
毒消し草	20	毒・痺れの状態異常を回復
妖精の粉	100	各種状態異常を回復
天使の羽	40	戦闘離脱後、教会に待避

■武器屋商品リスト

商品名	価格	相性タイプ	攻撃力	効用
ハンターナイフ	1000	剣	12	▲。射程1～2
バスタードソード	3800	剣	14	
バトルレイピア	1500	剣・破魔	12	素早さ+3、会心率UP。邪教僧に有効
バトルブレード	2500	剣	13	
忍びの太刀	1600	剣	12	
ヘビーランス	4200	槍	16	
パワースピア	1800	槍	12	射程1～2
ヘビーハルバード	2800	槍	16	
バトルアックス	2800	オノ	15	▲
パワートマホーク	1200	オノ	11	射程1～2
ヘビーメイス	2000	オノ	15	
スチールクロウ	1800	ー	10	▲。反撃率UP
パワーグラブ	750	ー	8	会心・反撃率UP
ブラスナックル	1100	ー	9	会心率UP
ロビンの矢	4500	弓	17	射程2～3。会心率UP
ヘビークォレル	8000	弓	20	▲。射程2～3。会心率UP
グレートシェル	3000	弓	16	射程2～2
巴重ね	4000	弓	13	▲。射程2～2
シルバーウイング	3000	剣・神聖	11	防御力+3、反撃率UP
タリスマンロッド	2600	魔獣	16	▲。装備するとフリーズLv1修得

SFⅢワンポイント

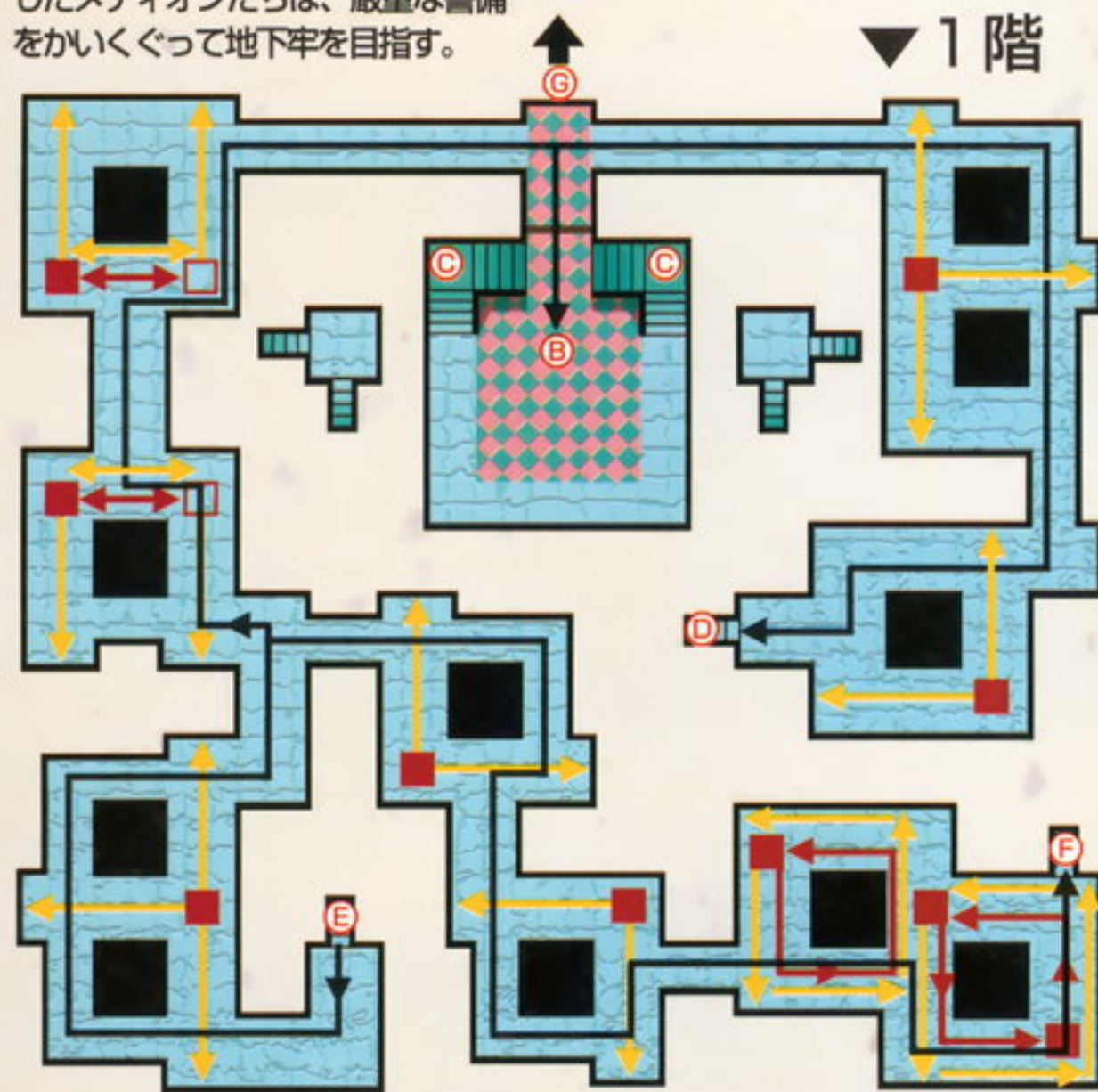
サラバンドの街：シナリオ1からプレイしていると3度目、シナリオ2からでも2度目の登場。宝箱や隠しアイテムは、シナリオ1や、シナリオ2の第1章で訪れた時に入手していると、もう手に入らない。家に住んでいる人々も（鍛冶屋をのぞき）ほぼ同じだ。だが今回は、人々と話すと物語上重要な人物の噂などを聞くことができる。皇帝や兄王子、仲間となるアーサーに加え、シナリオ1の主人公シンビオスの噂も聞けるので、ぜひいろんな人と会話してほしい。

厳戒体制を敷く総督府

条件 見張りの目をかわせ！

メディオンが情報収集に出た隙に本陣が襲われた。ただ1人、難を逃れたシンテシスはサラバンド兵に捕らえられた仲間を救うため、クリュエルの落とした「カギ型の金棒」を使って総督府に潜入しようと提案。隠し通路から潜入したメディオンたちは、厳重な警備をかいくぐって地下牢を目指す。

▼1階

地下1階

見張りがライトで照らす範囲に入るか、接近しすぎると見つかってしまう。だが、ライトの動きを読み、慌てず移動すれば大丈夫だ。なお宝の部屋は、地下牢戦後は入れなくなる。部屋から出ると必ず見張りに見つかるが、いいアイテムばかりなので、我慢して取りに行こう。仲間がいなくなる前に、メディオンとシンテシスの武器を預けるか売るかしてしまい、宝を取ってそれを装備させれば、持てるアイテムに余裕ができる。アーサーがいるなら（好みだが）彼の武器も外し、ミスリル銀を鍛冶屋で加工してやるといい。ちなみに、サロンで警備兵と話すとC階段前のイベントが少々変わる。

サロンにある階段は上ってもムダだ。地下牢戦がすむまで、2階にある部屋には入れない。

見張り

巡回している見張りは通り過ぎた後、間合いをたもって後ろからついていけばOK。

総督府警備情報

- →潜入進路
- ■見張りの位置
- □見張りが巡回で移動する位置
- →ライトを照らす方向
- →見張り巡回路
- Ⓐ宝の部屋/ 宝箱㋐～㋓
- Ⓑサロン Ⓒ※2階へ Ⓓ地下牢へ
- Ⓔ・Ⓕ連絡階段
- Ⓖ中央区への扉（通行不可）
- ▼メディオン潜入口

宝箱㋐「ミスリル銀」
鍛冶屋で特殊な武器に加工できる。できる武器は系統を除きランダム。造る前のセーブは必須だ。

宝箱㋑「ダークマター」
鍛冶屋で呪いの武器が造ることが可能。もちろん呪われないためにカオスリングをセットで装備。

宝箱㋒「ミストレイピア」
攻撃力＋20、素早さ＋8、剣・破魔相性の武器を装備すると熟練度にかかわらず、必殺技ミストファーントが使える。必殺技の発動率が高く、攻撃力もあるので、戦闘前に王子に装備させよう。

宝箱㋓「ボルカノンワンド」
攻撃力＋19、炎耐性＋30、破魔相性の武器。装備するとフェニックスの召還ができるようになる。牢獄戦後は、他の魔法ユニットより若干炎に弱く、ワンド系の必殺技をもつヘドバに装備させよう。

BATTLE 21 サラバンド地下牢

条件 1.看守からカギを奪い仲間を救え！ 2.シルバーナイトを倒せ

アイテム「牢獄のカギ」
△に配置されているサラバンド兵の看守を倒して入手。このカギを持っているユニットが牢獄の扉を「調べる」と、カギが開く。

アイテム「バトルブレイス」
装備すると、攻撃力が＋2になるアクセサリー。3ターン目に出現するボス、シルバーナイトを倒すと手に入れることができる。

地下1階“地下牢”

地下牢にたどり着いたメディオンたちは、サラバンド兵の看守が丸腰の囚人たちに向かって、「メディオン直属軍は全員始末し、後に王子も片づける」と話している場面と出くわす。卑劣なセリフと態度に激怒したシンテシスが宣戦布告すると、看守は見張り兵士を呼び寄せた。牢獄のカギは看守の手にあり、囚われた仲間の装備は、地下牢中央の机の上。看守の呼び出しに応えて徐々に集まってくる見張り兵に、少ない手勢でメディオンは立ち向かう。

Point地点

- ㋐味方の装備が置かれた机
- ㋑上階に続く通路への扉
- ㋒1階へ行く扉（潜入時入り口）
- ㋓1階へ行く扉（ボス出現入り口）
- ㋔戦闘突入イベント開始地点
- ㋕ボス待機地点

出現敵ユニット（増援含む）

サラバンド兵×16

- ▲看守
- ⓐ初期・3・5・ターン目出現
- ⓑ2・※3ターン目出現
- ⓒ※3ターン目出現
- ⓓ5ターン目出現

★シルバーナイト（Boss）

味方ユニット位置

	①例ウォルツ
Ⅰメディオン	②例ロック
Ⅱシンテシス	③例バーナード
Ⅲアーサー	④例はづき
㋐キャンベル	⑤例ヘドバ
㋑ダビデ	⑥例ヘラ
㋒ウリュド	⑦例ロビィ

BATTLE21敵ユニットデータ

シルバーナイト
HP55、MP0、攻48、防32、早21、運6、移7。武器：ヘビーランス、所持：金貨×630、バトルブレイス。特殊攻撃：ドミニオン・レイ。当たると幻惑にかかる可能性のあるドミニオン・レイだけでなく、通常攻撃も強力。牢内の味方は攻撃されない、という特性を生かし、ヘドバの牢の前で戦うと有利。魔法と斧兵メインで攻める。

サラバンド兵
HP44、MP0、攻42、防30、早17、運2、移6。武器：ヘビーハルバード。所持：金貨×510、いやしのしずく。一撃が強く、武器相性に耐性があってもきつい。ブレイズやスパークなどの魔法でまとめて倒そう。

敵が多いのでアーサーを仲間にしてからのぞもう。看守はアーサーでとどめを刺し、次ターンからは移動力の高い彼に仲間を解放させる。まずは槍に耐性があり手近にいるロック。後は近い場所から好みで開ける。虜囚の位置は、必ず仲間になる味方が㋐～㋒で固定、残りは仲間にした順に①～⑦。解放した仲間は装備がないので、次ターンで㋐に向かわせる。机を調べれば自分の装備が取り返せる。敵は先に右、次いで左の兵を片づけるか、または右に味方を3人ほど残し、他を左方の箱の間に配置、囲まれないようにして攻撃してもいい。攻略時は「牢内の仲間は攻撃されない」「射程2以上の魔法なら牢の中から使える」ことを利用。例えば、牢に密接して敵がいたら、はづきはヘルブラストで攻撃できる。③④にはづきとヘドバがいて看守が牢獄際を歩いてくれれば、魔法で倒して牢内でカギを手に入れ、中から扉を開けることもできるというわけだ。3ターン目、入口㋒に兵士が現れた後、同ターン内（※3ターン目）に現れるボスは、同時に出現した兵士のうち2体と㋕付近で待機し、近寄らないと動かない。ヘドバが魔法を温存していれば、他の敵を倒した後、ボスと兵士2体を彼女の牢の前に誘って餌食に。左下のタルは戦闘後、扉が開けられるように壊しておくこと。

SFⅢ ワンポイント

リターンについて：地下牢戦闘でリターンすると、牢獄潜入前の少人数メンバーに戻るのは当然だが、持っているアイテムも戦闘突入直前の状態に戻ってしまう。サラバンド兵を倒して手に入れたいやしのしずくがなくなり、戦闘中に仲間に預けたアイテムは、戦闘突入前に持っていたメンバーのもとに戻ってしまうのだ。だが、同じ仕組みから「カギ型の金棒」を預けたままリターンしてしまっても大丈夫。もちろん、稼いだお金と経験値は残るのでご安心を。

BAROQUE ～バロック～

●スティング●発売中（5月21日発売）●3DRPG●6,800円●1人プレイ専用●全年齢推奨

歪んだ世界から抜け出すためのフローチャートを初公開！

外界、神経塔、上級天使、バロック……。物語のすべてをつなぎ合わせるために、頭の痛い日々を送っているであろうプレイヤー諸氏に贈る、最短攻略フローチャート。

このフローチャートは、電源を投入した1回目のプレイから、最終エンディング＆スタッフロールまでを完全にサポートしている。しかし、あくまで最短ルートを示しているにすぎないので、物語の全解明やメッセージの完全読破はこれに限らないので注意してほしい(詳しくは以下、CHECKの項目を参照)。

フローチャートを読み進めていくうえで、キーとなる部分を「CHECK」項目として抜き出し、詳しく解説しておく。この項目さえ、きちんとチェックしておけば、最終エンディング到達はそう難しくはない。健闘を祈る。

最短攻略フローチャート

電源投入　1プレイ目
↓
外　界　天使銃入手
↓

CHECK①
神経塔　最下層(BF7)に存在する者に天使銃を使用
↓
クリアタイプムービー

外　界
神経塔　死亡
↓
死亡タイプムービー

↓
↓
外　界　天使銃入手
↓

CHECK②
(**神経塔**　BF10 天導天使に天使銃を渡す　培養液を入手)

↓
神経塔　BF12　イライザから奇麗な水の話を聞く(ａ)
↓

CHECK③
神経塔　最下層(BF14)に存在する者に融合
↓
エンディングムービー

天使銃で浄化
↓
外界へ戻り、やり直し

↓
↓
外　界　天使銃入手
↓

CHECK④
(ａ)を経験済み

↓Yes
外　界　首の者が地面に埋まっている　←

↓No
神経塔　再び神経塔に入り、BF12でイライザの話を聞く
or
外　界　首の者に培養液を渡し、1プレイ

↓

CHECK⑤
外　界　首の者を殴る
or
首の者に心臓の種を渡し、3プレイ
↓
外　界　首の者の結晶を入手

↓
フローチャート2へ続く

CHECK❶ シミュレーションは1回

電源投入後の1回目のプレイは、主人公の意識下でのシミュレーションという設定で、神経塔に挑むことになる。このプレイは、神経塔最下層のBF7までたどり着き、そこに存在する者を天使銃で浄化することが目的。だが、途中で力尽き、死亡した場合でもそのまま物語は進んでしまうので、戸惑うプレイヤーも多いはず。実際、クリア／死亡のどちらでも展開に違いがでるわけではないが、できることならクリアしておくことをお勧めする。

クリアタイプエンディング

死亡タイプエンディング

CHECK❷ 天導天使の後悔

BF10の天導天使に、天使銃の譲渡をせまられる。が、渡すも渡さぬも自由だ。それより、注意すべきは近くに落ちている培養液の方なのだ。

CHECK4で使える培養液。必須ではないので無視してもいいが、使用するのであれば感覚球で外界に送っておこう。

CHECK❸ 最下層での行動

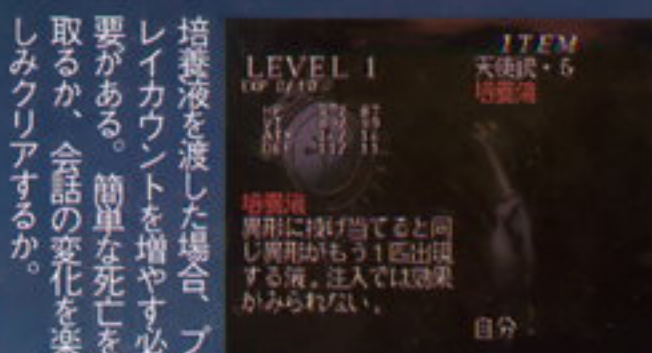
ここまでの物語の真意に気づかず、最下層に存在する者を天使銃で浄化すると外界へ戻される。ここでは何もせず、存在する者にぶつかること。

上級天使の言葉に逆らい、天使銃は使用しないように。もし、天使銃を使ったなら、外界に戻されやり直しだ。

CHECK❹ イライザの願いごと

重要ポイントその1。神経塔BF14でエンディングムービーを見た後は外界に戻されるが、外界の者たちに変化が見られる。首の者が地面に埋まっているのだ。これは(a)でイライザとの会話を無事に済ましていれば問題はないのだが、もし、そうでないなら首の者が埋っていないので少し面倒になる。首の者を地面に埋めるために、再び神経塔に入りBF12で(a)をこなすか、もしくは、CHECK②で触れた培養液を首の者に渡し、1プレイする必要がでてくるのだ。1プレイは神経塔orトレダンをクリアor死亡でカウントされる。

神経塔地下12階。ここでイライザとの会話を済ましておかないと、後々面倒なことに。

この状態にするためには、(a)が必要不可欠。培養液の譲渡でもよいが、感覚球は装備品などに使いたいし、手間がかかる。

培養液を渡した場合、プレイカウントを増やす必要がある。簡単な死亡を取るか、会話の変化を楽しみクリアするか。

最短攻略フローチャート2

外　界　首の者の結晶を警備天使に渡す
↓
1プレイする
↓
外　界　警備天使が地面に埋まる
↓

CHECK⑥
研究所　○○の結晶を入手
↓
神経塔　BF 2　イライザに研究所で入手した○○の結晶を渡す

↓
（**神経塔**　BF10　天導天使に天使銃を渡す）
↓

神経塔　最下層(BF16)に存在する者に融合 → エンディングムービー
天使銃で浄化 → 外界へ戻り、やり直し

↓
↓
外　界　天使銃入手
↓

CHECK⑦
神経塔　BF10　天導天使に天使銃を渡す
（天使銃未使用状態で渡す）

↓

CHECK⑧
神経塔　BF12　イライザに会う

↓

CHECK⑨
神経塔　BF15　□□□を浄化
↓
神経塔　BF16　□□□の結晶をアリスに渡す

↓

神経塔　最下層(BF22)に存在する者に融合 → エンディングムービー＆スタッフロール
天使銃で浄化 → 外界へ戻り、やり直し

「首の者」以外の浄化

ここでは、首の者以外の者たちの結晶の入手方法を説明する。
●袋の者……箱の者と3～4回話をした後、首の者の結晶を渡すと、次のプレイで地面に埋まるので、そこを殴る。
●角女……首の者の結晶を渡した後、次のプレイで地面に埋まるので、そこを殴る。
●箱の者……①「偽装天使たちが見つけた神の力というのは～娘もその力によって蘇るに違いない」のセリフを聞いた後、他のフラグを立てずに死亡またはクリアする。②外界で袋の者から「わたしは首を絞めている父にこう言った。～」を聞き、そのまま神経塔で箱の者と会話。③そして攻撃。箱が壊れてメッセージがでる。その場を動かずに(←重要)再び攻撃し、浄化する。その場を離れると、二度と浄化できないので注意すること。

首の者の結晶を、アイテムで増やせば……。

CHECK⑤ 首の者の結晶

重要ポイントその2。このあたりで挫折している人もいるだろう。とくに首の者を殴(斬)って結晶を入手というのは、最短ルートでありながら、それを示唆するメッセージがない。運よく手に入れた人はヒドイ人(笑)。大抵は、「心臓の種を渡し、何回かプレイしていたら埋まってた」、という感じだろう。

「心臓の種を渡し、3プレイ」の、心臓の種は要求されるから渡したけど、3プレイに気づかず挫折する人が大多数だと思う。このルートを通った人は我慢強い人だ。

こちらは短気で極悪非道な人ルート。手当たり次第、外界の者を殴りつけていた人は、こんなところで得をする。そんな歪んだ人が先に進めるなんて……。

CHECK⑥ 水をイライザに

首の者の結晶入手後に警備天使に話しかけ、素直に結晶を渡すこと。すると、1プレイ後に警備天使が地面に埋まり、研究所への道が開かれる。

研究所内で○○の結晶を入手後、神経塔に入りBF2にいるイライザに結晶を渡す。

CHECK⑦ 天使銃使用厳禁

重要ポイントその3。ここまで、天使銃を異形の浄化に使用してきた人は要注意。BF16でクリアムービーを見た後、天使銃を受け取っても使用禁止だ。

天導天使に天使銃を渡すのだが、一度でも使用していたら外界へ戻るはめになる。

CHECK⑧ イライザの存在

以前主人公が渡した奇麗な水から、イライザがあるものを生み出す。そして、何処へともなく消えてしまう。彼女の存在は、このためにあったのだ。

研究所で入手した○○の結晶を彼女に渡しておけば、ここで×××を生み出す。

CHECK⑨ アリスの存在

イライザに次いでアリスには、BF15で入手する□□□の結晶を渡す。注意するのは、CHECK⑦を守っていないと□□□の結晶が入手不可能な点だ。

イライザもアリスも、神経塔最下層に存在する者が生み出した「人格」なのだ。

物語の全体を知るために―コリエルの浄化

「バロック」の物語をより深く知るためには、鍵を握るコリエルメンバーたちの話が貴重になってくる。しかし、14層からなる神経塔のBF7にいる、最初のコリエルを浄化しないと、残りの10人のコリエルには会えないので注意。BF7で浄化後、BF10、BF9、BF11、BF9、BF7、BF11、BF10、BF10、BF16、BF19の順序で出現。

出現順序を見る限り、ざっと6回以上、神経塔に入る必要がありそうだ。

『BARQUE ワールドガイダンス』&米光氏のメッセージを5名に！

「バロック」総監督・米光一成氏による「バロックたりえるモノ講座」や美麗な異形設定画、さらには大熱波以前の「バロック」世界を知ることができる小説『バロック▲前史』（リファイン版）など、濃～い内容の設定資料集『バロック ワールドガイダンス』（小社刊・本体価格2,200円）が7月に発売されます。今回は特別に、米光氏の「内緒の直筆メッセージ」(!?)付きで5名様にプレゼント。ほしい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業、感想（イラスト可）を記入のうえ、〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1『セガサターンマガジン』編集部「バロック ワールドガイダンス」プレゼント係まで送ってね。（締め切り：6月末日消印有効）

村越正海の爆釣日本列島

●ビクター／ビクターソフト●発売中（6月18日発売）●釣りシミュレーション●5,800円●1人プレイ●全年齢推奨

まずは「爆釣（ばくちょう）」するための基本を知ろう！

まずは、ごく基本的なテクニックや注意点を紹介していこう。重要なのは、つねにラインの状態に気を配り、ラインブレイク（糸切れ）は絶対に避けるようにする、ということ。そのための視点変更であり、足場移動なのである。これさえできていれば、何かしらの魚は確実に釣ることができる。

ここで紹介しているテクニックは、あくまでも基本中の基本。大物ターゲットを釣るためには、正しいルアーやポイントの選択が不可欠だ。これについては次ページで触れる。

アドバイス機能は、積極的に活用しよう。用意されている助言の種類は豊富なので、何度も聞くようにすること。

最初は水中視点で

視点変更は積極的に活用する。最初は魚とルアーの動きがよく見える水中視点で。

食いついてきたらアワセ

魚が食いついたら、その瞬間にロッドを動かす（方向は気にしなくていい）。

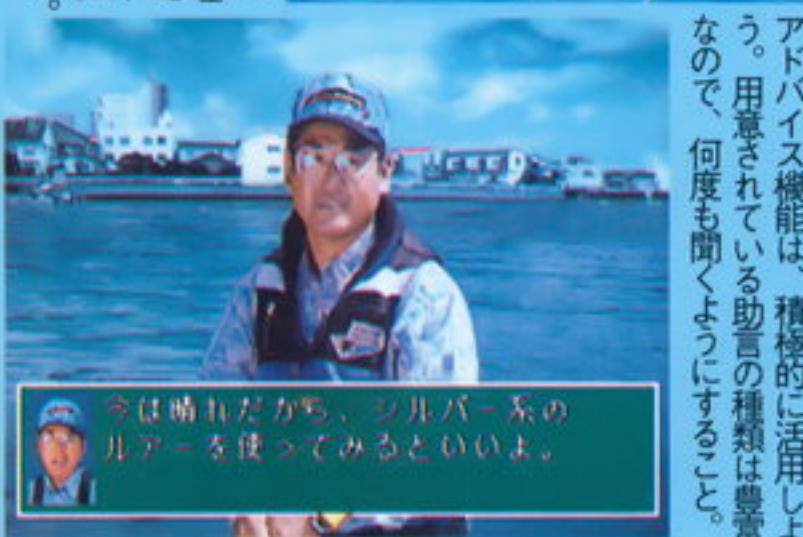
地上視点に切り替え

ファイト中は、ラインの状態や障害物の位置が把握できる地上視点がベター。

L・Rボタンの移動を利用

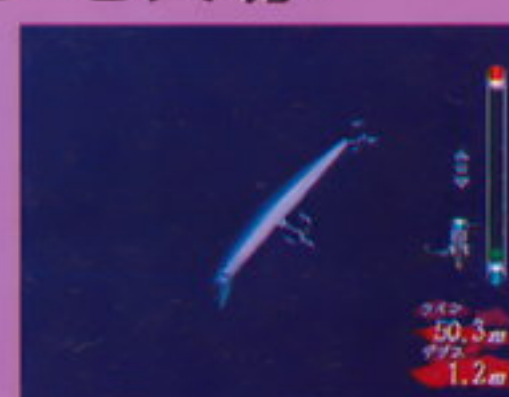
障害物が多い釣り場では、足場移動を利用して、ラインが障害物に引っかかるのを、できるだけ未然に防ぐようにする。

決して無理はしない

ラインテンションが危険な状態になったら、たとえ釣り上がる直前であっても、必ずリトリーブを止めて様子を見るようにすること。

ルアーアクションも大切！

ルアーの引き方も、ヒット率に関わってくる重要なポイントだが、基本的には「棒引き（単に引くだけ）」でOK。しかし、ロッドをあおってルアーに動きをあたえてやることで、釣果が上がる魚もいる（シイラなど）。そうした魚も、棒引きで釣れないことはないのだが、ヒット率上昇のため、慣れてきたらルアーアクションの練習もしよう。

基本は「棒引き」

単純に引くのみ。ただし、深さ（レンジ）とリトリーブスピードには気を配ろう。

ロッドを小刻みに動かすことによって、ルアーに生物的な動きをあたえ……。

小魚っぽさを演出してやること（「トゥイッチング」という）が有効な場合も。

ルアーを動かさないほうがよく釣れる魚も多い。アドバイスをよく聞くこと。

本作のステージ進行

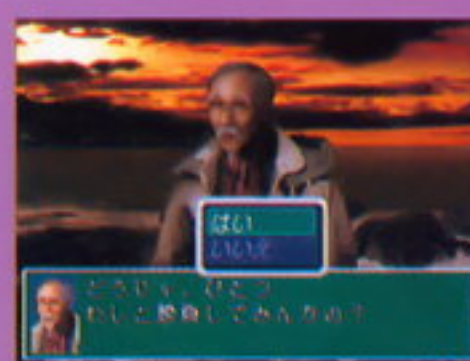
このゲームでは、ある釣り場でノルマをクリアすると、別の釣り場に行けるようになる、というシステムが採用されている。その順序は下図のとおり。途中、3ルートに分かれているが、最終的には、全釣り場を制覇する必要がある（そうしないと対馬に行けない）。なお、クリア順序が展開に影響することはない。

スズキ　狩野川・堤防

ルート1	ルート2	ルート3
シイラ 潮岬・船	ヒラメ 片山津・砂浜	メバル 佐渡・磯
アカメ 四万十川・河口	ブリ 大水無瀬・船	アイナメ 三陸海岸・堤防
ロウニンアジ 屋久島・船	クロマグロ 見島・船	シロザケ 噴火湾・磯

ヒラスズキ　対馬・磯

名人勝負

すでにノルマクリア済みの釣り場を訪れると、その土地の名人が勝負を挑んでくることがある。彼らに勝つと、その釣り場の隠れたスポットなどを知ることができるのだ。

勝負の条件は、場所によって変わってくる。ここ（佐渡）の場合、「先に20cm以上のメバルを5匹以上釣ったほうが勝ち」というルールで勝負が行われる。

多くの場合、時間との戦いになるので、通常時とは釣り方を変える必要がある（外道を釣るのは意識的に避ける、など）。負けてしまうと、ルアーを取られるなどのペナルティーが……。

大物を釣るためにチェックすべきポイントはここだ！

このページでは、ゲームフィッシングに挑むにあたってチェックしておくべきファクターを挙げ、それぞれについて解説を加えていく。とくに重要なのは、ルアーとキャスティングポイント。これらのチョイスを誤ると、大物がかかる確率は激減する。

諸条件をすべて正しい状態にしていれば、いつか大物も釣れるはず。

天候

天候は、釣りに出かける前に任意に選択できる。これによって、選ぶべきルアーなどが変わってくるので、選択は慎重に。最初のうちは、晴れを選んでおくのが無難だ。

天候によって釣れやすさが変わってくる魚もいる。序盤ではヒラメがそうで、雨の日よりも晴れの日のほうが、確実によく釣れる。慣れないうちは晴れを選ぼう。

天候によって変化するのは、グラフィックだけではない。使うべきルアーや狙うべきレンジも変わってくるのである。詳しくは、それぞれの項で解説する。

リトリーブスピード

ラインを引く速さのこと。基本的には、魚の活性が高いときには速く、低いときには遅くする。ただ、魚の種類によって変える必要もあるので、この基本だけを守っていればいい、というわけではない。

リトリーブスピードは、魚の種類と活性によって変えていく。

活性㊩→ファースト

ルアーが高速で移動する。シイラなどは、つねに速めに引いたほうがいいようだ。

活性㊥→ミディアム

シイラの活性が低いときや、ヒラメの活性が非常に高いときなども、これでいく。

活性㊦→スロー

メバルやヒラメには、このスピードが有効。スズキは、基本に従ったスピードでOK。

レンジ

狙う水深のこと。天候によってベストレンジが変化することもあるが、序盤の魚に関していえば以下のレンジが狙い目。

- スズキ：水面近くor底付近。
- シイラ：水面近く。
- ヒラメ：海底付近。
- メバル：中層～海底付近。

狙ったレンジから外れないようにしながら、ルアーを泳がせていく。実際に、ルアーがどのくらいの水深に位置しているのかは、画面右下の「デプス」で確認することができる。

海底付近を狙う場合は、投げた後、しっかりルアーを沈めてから引き始めるようにするといい。

ポイント

ヒット率に大きく影響する要素だが、ルアーの選択などにくらべれば、正しい場所を選ぶのは簡単。基本的に「障害物の近く」を狙っていけば間違いない。その他の穴場ポイントについては、アドバイスで各地の名人が教えてくれる。

障害物がある釣り場では、その近くを狙ってキャスト。

障害物のない片山津。ここでは基本的に、とにかく遠くにキャストするようにすればOKだ。

狩野川

最初のステージの狙い目はここ。釣り用語でいう「カケアガリ」のポイントだ。

佐渡

実はこの位置に「根」がある。ラインブレイクの危険も高いが、狙い目。

片山津

ポイントは各地の名人から聞くことができる。彼らのアドバイスは大変重要だ。

ルアー

初心者にとって、もっとも選択の難しい項目だろうが、実はこれについても、名人たちから聞き出すことができる。序盤のおすすめルアーは、右のとおりだ。

新たな釣り場に着いたら、必要なルアーを買い足すこと。

スズキ ➡ ミノーorバイブレーション 9～13cm

ミノープラグに含まれるルアーは、TDソルトシャッド、ショアラインシャイナーシリーズ、そしてシーバスハンターIIだ。

ヒラメ ➡ メタルジグorミノープラグ 7～10cm

バイブレーションに当たるルアーがTDソルトバイブレーション。メタルジグはファントムIIが用意されている。

シイラ ➡ ミノープラグorメタルジグ 10～13cm

ヒラメと同じような種類のルアーを使う。ただし、サイズが違うので注意が必要。浅いレンジを狙えるものを使うようにする。

メバル ➡ ソフトルアー 4～5cm

ジェリーベイトシリーズが、これに当たる。ソフトルアーは、外観が非常に特徴的なので、すぐにそれとわかるはず。

色の選択は？

ルアーの色は、天候に応じて変えていく。基本的に、晴れているときは地味めで自然な色のものを、曇りや雨のときは、派手めな色彩のものを選べばいい。

けばけばしい色のルアーは、天気が悪いときに使う。

GT24

●ジャレコ●発売中（5月28日発売）●5,800円●レースゲーム●2人協力プレイ可能（ドライバーチェンジ時）

ミドルコースを解析

ショートコースで、コーナーのクリア方法やピットインのタイミングを覚えたら、ミドルコースに挑戦！今回はライン取りをマップ上に記載。難関については、詳しい解説を行っている。

ミドルコース・左回り 中級

S字、コーナートンネル、クランクと、ショートコースが子供の遊びと思えるくらいに課題が多いコース。その中でもとくに、クランクは超難関となっている。

スタートライン

トンネルに意外な落とし穴が

編集部ベストタイム 1分7秒96

壁を恐れず右に切れ

S字をショートコースと同様に、アウトインアウトで抜けた後、ポイントとなるのがトンネル。ここはキツいコーナーになっているので、ライン取りを誤ると壁面に接触して瞬く間に減速してしまう。これを防ぐには、1でまず右にハンドルを切って、次に2で左にハンドルを戻す必要があるぞ。

1 ちょうどこの位置まで走ったら、すぐ右へフルステア。

2 右壁面の黄色い警告標示に差し掛かったら、左へ戻す。

大胆にショートカット

長いバンクでスピードが乗るものの、その先にはキツいカーブが待っている。しかし、ここではブレーキングで大幅にスピードを殺してしまうのではなく、芝生の上を少しだけ縦断して、減速を最小限に抑えよう。なお、この荒技を使ってもダメージはほとんど受けない。

3 この位置から、徐々に左へ切っていく。

4 芝生にある山をかすめるようにコースへ復帰。

コーナー標識が目印

ショートカットから復帰すると、再びキツいコーナーが現れる。ここは、まずアウトを走行した状態で進入。そして、⑤の位置にあるコーナー標識に到達した時点で、右にハンドルを切り続ければ、コーナーをキレイに抜ける。

5 ここで右へフルステアを切れば、コーナリングは完璧。

クランク攻略テクニック

このコース最大の難関であるクランク。ここを切り抜けるには、際どいタイミングと熟練が必要だ。⑥から切り込み、⑦ですばやく右へ切るライン取りさえマスターすれば、いずれはベタ踏みで曲がれるようになるはず。

6 壁面が石段になったところで、左にハンドルを切る。

7 クランク中央。ここで、今度は右に切って突破！

8 アウト走行し、頭上に方向指示看板が来たら左へ切る。

ワンポイントアドバイス おすすめマシンはコレ！

ミドルコースにはキツいコーナーが多く、長い直線もある。そのため、コースと相性がいいのは、操舵・加速性に優れた左のマシン。

ポルシェのようなフォルムが印象的なマシンである。

ミドルコース・右回り 上級

左ページで攻略した中級の難関であるクランクを、このコースでは逆方向から挑むことになる。後半の長い下りは、スピードは出るがその分マシンの制御に神経を使うことになる。

魔の直角コーナー脱出法

ここは、インをスレスレでコーナリングしないと曲がり切れない。そこで、ハンドルを切る場所はコーナー手前の①となる。この位置からなら、ベタ踏み状態で突っ込んでも、激突することなくコーナーを抜けることができる。抜けたあとは恐怖のクランクが出現！

コーナーの角に接触するつもりでインを攻めよう。

激突しそうになるが、何とか抜けることができるぞ。

クランクはマックスで抜ける

逆向きになってもやっぱり難しいクランク。突破する際はアウト③からコーナーへ進入し、④でインに切り込もう。あとは、再び⑤でアウトを維持して、下り坂を高速で降りていく。

ここから左へ切って、コーナリングを開始する。

抜けたら素早く逆ハンドル。左壁面への激突を回避する。

アウト走行で、下り坂を降りよう。

ベタふみフルステア！

坂で十分加速しているので、ただでもキツいカーブがなおさらやっかい。ただし、⑥から左へ切れば、コース中央を加速しながら曲がっていくので、それさえ守れば問題ないコーナーだ。

左へハンドルを切る場所は、だいたいこのあたりとなる。

このコーナーでは、少なくとも280km/hは維持したい。

ショートカットせよ

直線からいきなり急カーブという形なので、まずはアウトからコーナリングを行い、⑦でショートカットしてからコース復帰するように走ろう。

芝生を少しだけショートカット。減速はわずかだ。

8でコースへ復帰。減速した分をバンクで取り戻す。

S字は直線ライン走行

トンネルのあとの⑨のS字。ここは結構ゆるやかなので、いっそのことまっすぐ走り抜けてしまおう。なお、トンネルからずっと下っているので、ここではスピードがかなり出ている。ささいな操作ミスは即コースアウトにつながるので、マシン制御は慎重に！

左へのカーブに差し掛かるまで直線ラインで突っ走れ。

バンクで最高速

下りトンネル、ゆるやかなS字といった加速を促す要素のおかげで、後半は300km/hを超えるハイスピード状態。⑩のバンクコーナーでは、このスピードでインを走って、距離を稼ぐことになる。はっきり言って、ここでそのぐらいのスピードがないとキビシイ……。

ハイスピードでバンクを疾走。う〜ん、気分爽快!!

ワンポイントアドバイス 再加速テクニック

アクセルを放して惰性走行し、再びアクセルを踏むとマシンをすばやく制御できる。馴れないコーナリングは、このテクニックを用いて練習すると、体得しやすいぞ。

惰性のあとの再加速でマフラーが火を吹く！

バシュ！

このとき方向ボタンを押すと、マシンが入力方向(左右)にすばやく体勢を整える。

世界の果てをみせてあげよう

セガサターン シロ薔薇会

ワースト記録5週でストップ！ 王子様は、王様にはかなわなかった!?

ウテナファンのみなさま、お待たせしました。ついにセガサターン・シロ薔薇会正式発足です！　会則はとくにありません。TVシリーズでもセガサターン版ゲームでも、「ウテナ」が好きなら即会員！　ただしゲームを買っていないと、ちょっと悲しい目にあうかもね～。

そんなわけで、シロ薔薇会準備中から続いていた「つまらなかった記事」の連続1位記録が5週でストップしてしまいました。「ウテナ」と同日発売のソフトに、思わぬ伏兵がいようとは……。

まあ過ぎたことは仕方ないとして、今後はこのページで、まっとうに盛り上がりましょう。シロ薔薇会は、みなさまからのお便り、質問、イラスト、マンガといった投稿によって成り立つページです。

千葉県／鵜飼竜　暁生さんとは、ラブラブになれないんです。でもアキオカーに乗れる。

オフィシャルガイドでビーパパスのヒミツと「暁生の裸と唾液事件」を細かく検証！

ついに「少女革命ウテナ　いつか革命される物語」のオフィシャルガイドが発売されました。近くの書店にない場合は、注文してくださいね。

さてオフィシャルガイドの注目すべき点はというと、やはり脚本家・榎戸氏のセクシーな肩のラインでしょうか。サングラス姿の長谷川氏とともに仲良く寝そべる姿が危うい……。

オフィシャルガイドのなかでは、あのオープニングでの暁生の裸について、真相がわかります。元々そういう趣旨で取材を開始したわけではなかったのですが、関係各位からの証言を聞くうちに、暁生の裸についての全貌が判明してしまいました。また、当初存在したと言われていた「糸を引く暁生の唾液」の原画も極秘入手！　かなりエグいです……。

さらに、幾原監督のコメントがあったり、主人公役の声優・藤野かほるさんのインタビュー、演出家・桜井弘明氏のビーパパス暴露レポートなど盛りだくさん。作画監督・林明美さんと桜井さんのウクレレ対談もあるよ！

もちろんゲームの攻略もあります。全エンディングを、完全チャート攻略だ！

攻略本というよりは、ウテナファンのためのファンブックかも？　定価1,200円で好評発売中!!

大阪府／あかがね鐲焼　わかりました。やはりあなたは、世界を革命するしかないでしょう。あなたが進む道は、用意してあります。

迷える子牛ちゃんコーナー

今週は攻略ページがないので、ここで要点だけを攻略していきます。

まず、ラブラブエンディングがあるのは、ウテナ、冬芽、西園寺、樹璃、幹の5人。ラブラブになる条件は、「心の気高さ」が100%以上であることが大前提。そのうえで、各キャラクターのラブラブイベントを見て、ウテナが決闘に勝てばＯＫ！　ラブラブエンディングは各キャラクター固有で、かならずしも24日深夜を一緒に過ごせばよいというわけではないのです。また、ウテナに関してはラブラブイベントがなく、他のキャラクターとラブラブ状態でない場合に進むことになります。

ただし、ラブラブエンディングへ進む場合は、生徒会の誰か1人以上が千種側に陥落している必要があるので注意。

なお、千種による「心の気高さ」のダウン効果は、千種の薔薇を散らすことで防げます。逆に意図的に「心の気高さ」を下げたい場合は、千種の薔薇が咲くような選択肢を選べばよいわけです。

ラブラブエンディングへのチェックポイント

- 目当てのキャラの「心の気高さ」を100%以上にする
- ラブラブイベントをクリアする
- ウテナの「心の気高さ」をある程度維持する

千種を増長させないこと

ラブラブになりたい場合は千種によるマイナス効果をうまく活用しよう。

ウテナをフォローすること

ウテナが決闘で負けるとゲームオーバー。ウテナのフォローも忘れずに。

ラブラブエンディング

ラブラブエンディングへ進むためのラブラブイベントは以下の通り。幹の場合は、23日夜にラブレターを受け取り、24日に恋の手ほどきをするという手順を踏まなければならない。

編	条件
冬芽編	24日深夜、冬芽と一緒にベッドで寝る
西園寺編	24日深夜、倒れた西園寺を介抱する
樹璃編	24日深夜、樹璃のペンダントを取り返す
幹編	24日放課後、幹に恋の手ほどきをする
ウテナ編	他のキャラとのエンディング条件を満たしていない

ラブラブ以外のエンディング

ラブラブ編以外のエンディングで現在公開できるのはここまで。アキオ編へ行きたい場合は、ウテナの「心の気高さ」を落とし、25日の選択肢で適切なものを選ぶこと。

編	条件
ノーマル編	誰ともラブラブ状態になく、パーフェクト編の条件を満たしていない
アキオ編	ウテナの「心の気高さ」が0%で、25日に相談した相手の選択肢で「わたしが代わりに戦う」を選ぶ
その他3種	エンディングは全10種類。次号詳細発表

薔薇の画廊 ～イラストコーナー～

大阪府／雲神紫季　ワースト1位は陥落しちゃったけど、次は別の1位を目指そうね。ということで、1番ポーズのウテナさん。

東京都／杉野りん　草時はゲームにも出てますね。しかも、ほとんどのエンディングに登場するから妙に目立ってる。

群馬県／ふじさき　全体的なぷにぷに感が、ウテナの世界と違和感があっていいかも？　背景の薔薇も手描きですね。

大阪府／櫻井響　うまく薔薇のフレームにデザインされてます。アンシーが男顔だけど、ちょっとリアルかも？

埼玉県／霞月由羽　決闘服のウテナですね。ウテナに人生を狂わされた人は、あなただけじゃありません（笑）。一緒に世界の果てを見ましょう。

京都府／架名真生　紫の髪は、アンシーなの？「ウテナ」だけのためにサタマガ買ってくれてる人もけっこういるみたいですね。

今週のチュチュ

東京都／瑞りんか　「アキ電」のひばりちゃんと梢が同い年というのも納得いかないかも？　チュチュは、意外と描きにくいね。あと忘れがちだけど、チュチュの左耳にはピアスがあります。

エントリーキャラクター

No.	キャラクター
1	主人公
2	三条院千種
3	天上ウテナ
4	姫宮アンシー
5	チュチュ
6	桐生冬芽
7	西園寺莢一
8	有栖川樹璃
9	薫幹
10	薫梢
11	桐生七実
12	篠原若葉
13	御影草時（根室教授）
14	千唾馬宮
15	鳳暁生
16	ディオス
17	脇谷愛子
18	苑田茎子
19	大瀬優子
20	影絵少女A子
21	影絵少女B子
22	影絵少女C子
23	高槻枝織
24	土谷瑠果
25	石蕗美蔓
26	穂積茉莉
27	鳳香苗
28	千唾時子
29	風見達也
30	鈴木・田中・山田

キャラクター人気投票開催！
あなたのお気に入りキャラに清き1票を！

みなさま、ゲームでは誰を一番にゲットしましたか？　暁生さんもアキオ編の最後では持ち前の味を出してくれるし、隠れキャラ的に御影草時も出てくる。でも、ゲットできない人物もいるんだよね。

というわけで、ここで「誰が一番好きなのコンテスト」を開催します！　ようするに、人気投票。キャラコンってヤツですね。ああ、ありがちな企画……。

今回はゲームのみならず、TVシリーズのキャラもOKというクロスオーバーな人気投票です。ゲームオンリーのキャラももちろんOK！

エントリーキャラクターは、左表の30枠。枠が黒くなっているキャラクターは、ゲームには登場しないキャラクターです。御影草時と根室教授、千唾馬宮とその真の姿は同じ枠とします。なお、どうしても枠外の人に投票したい場合は、31番と書いて、キャラ名を記入してください。

応募方法は、ハガキに好きなキャラクターの番号と名前を書き、①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号を記入して投稿してください。さらに、そのキャラクターへの愛のメッセージもお願いします。誌面に掲載される場合がありますので、ペンネームなども添えていただければ、そちらの名前で掲載します。

なお投票は、1人1票のみとさせていただきます。最終締切は7月2日（当日消印有効）。発表は、本誌Vol.23（7月24日発売）の予定です。

賞品は、豪華にもカードダスマスターズ第二幕1箱（15パック入り）！　全投票者のなかから、抽選で5名様にプレゼントします。カードダスマスターズは、集めている人もかなりいるみたいだから、これで少しでもカードを補完してくださいね。もし集めてない人は、これをきっかけにハマってください……。

あて先　〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「シロ薔薇会／キャラコン」係

カードダスマスターズ1箱
（15パック入り）

抽選で5名にプレゼント！

1箱4950円（税込）の品。最低2箱は買わないと、コンプリートしないからねえ。投票してゲットしちゃおう！

賞品提供：
株式会社バンダイ カードダス課

ウテナコレクション①

カードダスマスターズ 第二幕 薔薇の彼方

発売：セガ トイズ
販売：バンダイ330円
（税込／10枚入）

多くのウテナファンが、最近ハマってるもののひとつがこのカードダスマスターズシリーズ。好評につき現在発売されているものは「第二幕　薔薇の彼方」で、第1集よりもさらにカードデザインが凝っててCOOL！　第二幕は、さいとうちほ先生のコミック版カラーイラストや、雑誌に掲載されたセルイラストなどが豊富に集められています。

第二幕は、セクシー度が増したというウワサも？　SPカード以外も美しくて、完成度が高くなってます。

投稿募集！

シロ薔薇会では、みなさまからのお便りをお待ちしています。「ウテナ」に関するメッセージ、質問、イラスト、マンガなどなんでもOKです。愛があれば上手でなくても掲載する方針なので、臆することなくどしどしふんどし応募してください！

あて先
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部「シロ薔薇会」係

帝国歌劇団が本格デビュー！　夢が現実となる!?

レッドカンパニー酉の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

http://www.red-jp.com/

8月11日から公演される「歌謡ショウ2」。今回の公演がまた成功すれば、花組は実在の歌劇団として本格活動も開始するとか。期待大だ！

昨年夏、ファンを熱狂させたあの伝説の"歌謡ショウ"が帰ってきた!!

5月29日。上野精養軒で「歌謡ショウ2」の記者発表会が行われた。実はこの会場、去年公演された歌謡ショウの発表会と同じ会場なのだ。小雨が降りしきるなか、集まった取材陣の数は、用意された50以上の椅子に座れない人が出るほど多く、注目度の高さがうかがえた。さて、今回は、発表会が始まる前に、広井王子氏に直撃インタビューを敢行。脚本を担当されている永島氏にも、このコーナーあてにメッセージをもらったぞ。

会場の来場者記帳所。ここで資料などを配布していた。な、なんと受付をしているのは、なつかしの南雲さんでは!?

レッドの営業部長・名越氏と千葉ちゃん。話している内容はハイテンションなギャグで、掲載不可能でした（笑）。

「サクラ大戦」の音楽といえば、ご存じ、田中公平先生。広井氏との打ち合わせ中を撮影。

王子様が語る"歌謡ショウ2"はこうなる!!

歌謡ショウ2記者発表会直前の広井氏に、会場ロビーにてインタビューを敢行。広井氏が考える歌謡ショウのイメージや、公演することの意義など、興味深いコメントを収録することができたぞ。

歌謡ショウは浅草で行われる芝居の雰囲気

——歌謡ショウ2、ついに発表となりましたが、現在の広井さんの心境や仕事内容をお聞かせください。

広井■楽しいですよ。今、ちょうど構成が上がって、演出の永島さんとどういう台本にするか、ダンスナンバーをどうするかっていうのを田中公平さんと打ち合わせをしているところです。あとは衣装作りをやっているところで、衣装さんと一緒にデザインを考えています。今まで形としてあるのはイラストだけですので、実際に素材をどうするか、また、舞台でどう映えるかとか、見本を見ながら使う生地など結構細かい問題が山積みになっているので、それを1つ1つクリアして物を創っていくという作業をしています。

——衣装は前回のものと、ちょっと変えるんですか？

広井■ええ、「サクラ2」で出た夏服で登場しますから、楽しみにしていてください。

——ショウの舞台周りは前回と同じスタッフを起用しているんですか？

広井■基本的にはほとんど前回と同じメンバーですね。やはり舞台って、できる限り雰囲気や内容をわかってくれている方たちがいいので、去年のメンバーにまたお願いしてます。すると、大体気持ちが通じるっていうか、前回の決まりごとをいちいち説明しなくてもわかってくれていますからね。また、ゼロから「サクラ大戦」の世界観を説明してると大変ですし（笑）。

——今回は、春のミュージカルを成功させて、「歌謡ショウ2」っていう流れになっているわけですが、広井さん自身、気持ちの切り替えは行われましたか？

広井■そうですね。"ミュージカル"は自分の中では"銀座のお芝居"というふうに考えているんです。お客さんが騒いだりするんじゃなくて、ちゃんと話の筋道を立てて2時間じっくり観てもらおうというようにですね。「歌謡ショウ」はそれと違って、一場面ごとに場を盛り上げて、お客さんもいっぱい声を飛ばしたりとか……そういう意味では"浅草のお芝居"というふうに考えてるんです。僕は子供のころに銀座のお芝居も観たし、浅草のお芝居も観たから、両方やってみたいっていうのがあったんです。思うに、ちょっと歌謡ショウのほうが泥臭いっていうか……。ただ、その泥臭さも子供のころ、すごく楽しかった思い出があるんです。

——歌謡ショウがやれること自体、すごいことですからね。

広井■ええ、とんでもないことだと思います。ですから僕自身、去年と比較しても上をいこうという、向上心というか、挑戦する心構えがプレッシャーになっていますね。

——お客さんは広井さんが舞台でなにかやってくれるんじゃないか、と期待していると思うんですが。

広井■なにかはやると思いますよ。「サクラ大戦2」の中に入れた「夢のつづき」という言葉。去年の歌謡ショウの夢を、僕は続かせたいと思っているんです。そういう意味で最後にお客さんと一緒に『夢のつづき』を歌いたい。それで会場が揺れれば素敵だな、と思って今作ってます。会場でぜひ一緒に歌いましょう。

（発表会前の精養軒ロビーにて）

「サクラ大戦・歌謡ショウ2」の夏…。

「歌謡ショウ2」脚本・演出　永島直樹氏

舞台を創るときはいつもそうだ。幕の上がる瞬間を思うと心がときめく。
昨年もそうだった……。
そして、幕が下りた瞬間…何かがはじける。
創り手の思いと観客の思いがはじけて、噛み合ったそのときに何かが生まれる。
何が生まれたのだろう…満員の観客が総立ちになっての手締め。
待っていた世界がそこに生まれた。
今年も…期待していい。
昨年にもまして、創り手も観客も、その瞬間に向けて、今、歩いている。

サクラ大戦歌謡ショウ2 つばさ 帝国歌劇団 花組

去る5月29日に行われた記者発表会をリポート!!

午後12時30分からスタートした記者発表会は、まず挨拶から始まり、セガの岡村取締役事業部長、広井氏、田中先生の順に行われた（各コメントは、挨拶より一部抜粋）。

サクラファンの熱い期待に応える舞台にしたいと思っております（岡村秀樹氏）。

サクラ2から歌謡ショウへ、そこからドリームキャストしたい（広井王子氏）とも。

今回は2部構成になっていまして、大変な舞台になると思います（田中公平先生）。

田中 公平

3人のコメント後、ついに花組が登場。現在の心境と、記念撮影で発表会に華を添えた。皆さん、去年の公演を経験しているだけに、それを超えようという「2」への意気込みも、ヒシヒシと感じ取れた。

帝国歌劇団 花組参上!!

花組と元星組によるパワーアップした歌と演技に期待しよう。6月29日はチケットを必ずゲットだ。

●会場：東京厚生年金会館
●日時：'98年8月11～16日

11（火）	12（水）	13（木）	14（金）	15（土）	16（日）
	14:00			14:00	
19:00	19:00	19:00	18:00	19:00	19:00

●料金：S席6,000円 A席5,000円
●チケット発売所：6月29日より発売開始
キョードー東京　03-3498-9999
チケットぴあ　03-5237-9999
チケットセゾン　03-3250-9999
CNプレイガイド　03-5802-9999
ローソンチケット　03-3573-1015
●問い合わせ：
キョードー東京　03-3498-9999

千葉ちゃんの目

「どうだった千葉ちゃん？ また必ずやるからね!!」――これは私が去年の公演の打ち上げ時に、広井さんと公平さんから聞いた言葉である。そして今年も歌謡ショウの公演が実現した。やるといったらやる。有言実行の広井さんはやっぱりスゴイ。期待せずにはいられない。

出演者からのメッセージ

大神一郎（陶山章央）
「舞台経験のなかった僕が去年、歌謡ショウで初舞台を踏ませていただきまして、本当に一生の思い出に残るよい経験をさせてもらいました。またあの夢のような舞台に立てるかと思うと、うれしくてたまりません」

アイリス（西原久美子）
「今年もでかいといわれようと（笑）、もう楽しくアイリスちゃんを演じさせていただこうと思っています。ただ、歌と踊りがあるので、ちょっと不安なんですけれども。頑張りますので、ぜひ皆さんいらしてください」

真宮寺さくら（横山智佐）
「舞台というのは夢のような空間ですよね。だから、太正時代にいるような気持ちを味わってもらえるよう、真宮寺さくらとして一生懸命努めたいと思います。皆さんに大きな夢を見せて差し上げたいですね」

李　紅蘭（渕崎ゆり子）
「『つばさ』はもともと、紅蘭とアイリスが飛行機にかける夢を2人で演じる、とても胸の熱くなるような物語です。去年の舞台で学んだことを自分の中で消化しながら、もっと上にいけるように頑張りたいと思います」

桐島カンナ（田中真弓）
「この3人（陶山さん、田中さん、西原さん）が身長ギャップ組です。でも身長とおっぱいの大きさと年齢、これ以外は私はカンナそのものですから（笑）、より楽しく今年の舞台をやらさせていただきたいと思います」

神崎すみれ（富沢美智恵）
「今年は神崎重工の手助けも必要かな？ と思ったんですが、その心配もなくまた舞台をやらさせていただくことになりました（笑）。共演者、スタッフの皆さんと、華麗に優雅に華やかな舞台をお届けしたいと思います」

マリア・タチバナ（高乃　麗）
「この前、私たちの後輩にあたる乙女組のミュージカルがございまして、今度は先輩の花組の公演になります。踊りの部分でも負けないように、それぞれの花を咲かせられるように頑張っていきたいと思います」

藤枝かえで（折笠　愛）
「今回、唯一前回と違う役です（笑）。でも、背の高さやプロポーション、名前も3文字で同じです。あとこれが最大の共通点なんですが、花組のみんなを愛していること。それが皆さんに伝わればいいな、と思っています」

「サクラ大戦 歌謡ショウ2」公演決定記念 声優サイン色紙プレゼント

「歌謡ショウ2」公演記念として、右の色紙プレゼントが当たるチャンス！ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望の賞品名・「サクラ大戦」に対するコメントを記入のうえ、記事を読んだ雑誌は「サタマガ」と書いて応募しよう。宛先は〒144-8691 東京都蒲田郵便局私書箱35号（株）セガ・エンタープライゼス「サクラ大戦2」声優サイン色紙プレゼント係
※7月末日締め切り（当日消印有効）

キミはどれを選ぶ!?

<色紙内容>（敬称略）
1.花組メンバー（8枚）●横山智佐、富沢美智恵、高乃麗、田中真弓、西原久美子、渕崎ゆり子、岡本麻弥、伊倉一恵
2.家族セットA（8枚）●池田昌子、大塚周夫、江原正士、一柳みる、北村弘一、羽佐間道夫
3.家族セットB（8枚）●池田秀一、島本須美、堀川亮、大塚明夫、榊原良子
4.帝劇メンバー（8枚）●池田勝、折笠愛、岡村明美、増田ゆき、氷上恭子
5.男性陣セット（7枚）●陶山章央、子安武人、矢尾一樹、郷里大輔、松野太紀
6.神谷明（8枚）
7.黒鬼会セット（7枚）●野沢那智、立木文彦、関俊彦、渡辺美佐、八奈見乗児、佐久間レイ

どのサインもプレミアもの。ちなみに、これは花組メンバーの色紙だ。

チンチコーレ！「街」

街の掲示板 特別編

今週はなんと、掟破りのカラーページが復活。脇役でも人気のお２人にインタビュー敢行！

あの人のこと教えてSPECIAL

アクションには自信があるんで、せがた三四郎の弟子をやらせてください（笑）

狐島三次役
鶴見享司

──撮影は２年半前ほど前のことになるんですけど、覚えてらっしゃいますか？
鶴見　覚えてます。自分にとっては役者としての進路を決める役柄でしたから。
──といいますと？
鶴見　ゲーム中では松田勝さん（牛尾・馬部役）が僕の兄貴分だったんですけど、撮影の合間に「役者というのはこういうもんだ」という松田イズムを埋め込まれまして（笑）。撮影のときはこうすればいいというのを現場の中で覚えさせてもらったのがこの作品だったもので、僕としては今も大事にしてます。実はこのサターンマガジンにも出てるというのも友達から聞いてたんで、毎週「今週は出てないかな」と楽しみに読ませてもらっています。
──松田さんはどのような方でしたか？
鶴見　男に惚れたというか、役者としていい考えを持ってるというんですかね。こういう生き方ができたらなと思いましたよ。
──自分が出演するゲームを見てどう思われましたか？
鶴見　実は２日目で止まっているんです。台本知ってるから簡単にいけると思ったら、なかなかうまくいかなくて（笑）。難しいですけど、楽しませてもらってます。
──役柄的には、ヤクザやチンピラ系の役が多いのでしょうか？
鶴見　最近出世して（笑）、ヒゲもたくわえてヤクザ役が多くなってきたんですけど、役的にはチンピラのほうが好きですね。ちょっとバカでかわいい、将来的には柴田恭兵さんの『チンピラ』みたいな役をやりたいんですよね。
──本物と間違えられることってありませんか（笑）？
鶴見　多いですね。花見に行って屋台でビール飲んでたら本物が来て「お前、どこの組だ」って。組長がすぐ近くでゴザ敷いて宴会やってたんですよ。ヒットマンと間違えられたんだと思う（笑）。ボディビルやってるから、肉体自体から暴力が匂っているみたいで。
──ボディビルのほかにも格闘技とかはなされてるんでしょうか。
鶴見　空手は少しやってます。どう動いたら実際に当たっているように見えるかは自分なりに勉強して。だからアクションは自信ありますね。せがた三四郎の弟子にしてもらいたい（笑）。あの人は実際に柔道何段っていう人ですから、あの人を師匠にして仕事できたら嬉しいなぁ。タイに修行に行くとか、柔道で投げられて泣いてるとか、そういうCMがあったらぜひ出たいなぁ（笑）。
──最後に読者にメッセージを。
鶴見「今後もよろしく！」ですね（笑）。がんばりますんで応援してください。

「昔はサラリーマンでクスリ売ってました。もちろん、正しいほうですよ（笑）」負けず嫌いが転じて役者になったという鶴見さん。熱い男気を感じました！

プロフィール

名前	つるみきょうじ
生年月日	1969年３月26日
サイズ	身長175cm、体重68kg
血液型	O型
特技	ボディビル、ゴルフ

<芸歴>
CM　「ベジタブルウォーター」「日立建機」
映画　「みんな〜やってるか！」「横浜ばっくれ隊」「ビーバップハイスクール」「極楽とんぼ」

<レターの宛先>
〒153-0061 東京都目黒区中目黒3-6-30 豊国スカイビル701
飛田企画

「なにあの子」って言われる側から言う側になっちゃいました（笑）

マチーズ1号 中山あい

──撮影で覚えていることは？

中山　私、最初は美子役でオーディション受けたんですよね。実際の美子役のコ（伊藤さおりさん）と、もう１人の別のコと、私と３人で。「女子高生があなたのことを中傷してますから、それに対して怒った顔をしてください」って演技したら、自分は言われる側じゃなくて言う側に回っちゃいました（笑）。

──苦労などはありましたか？

中山　待ちが長いんですよ、とにかく。マチーズだから（笑）。あと、私たちは撮影の班を２つまたいでいたんですけど、カメラマンさんが実際に演技してほしいという人と、止まったままでという人で２人いたんですよ。私はグラビア慣れしてるから、笑顔のまま止まってるほうが楽だったんですけど、一方は演技だから、ブレないかなとか心配しながら撮ってて（笑）。ほかの２人は養成所で女優さんになりたいっていうコたちだったからそうでもなかったみたいですけどね。

──普段ゲームはやるんですか？

中山　パズル系が好きかなぁ。最初は「Dr.マリオ」。ＴＶの大会にハガキ出したりして（笑）。

──ゲーム以外の趣味や特技は？

中山　なんでもやりますよ。スキーとかテニスとかゴルフとか、あとはアマチュア無線まで。完全主義者だから（笑）。

──最後にメッセージをお願いします。

中山　みんなの力であいのことを立派なアイドルにしてねって（笑）。ファンレターは、必ずお返事出しますので。あと、サタマガで連載やらせてください、ぜひ（笑）。

バイクとエヴァと横浜ベイスターズが好きだというあいチャン。実はマルチで意外な才女です。93センチのIカップも眩しすぎっ！　ナマで見たいなら、撮影会へGO！

プロフィール

名前	なかやまあい
生年月日	1977年11月18日　B型
サイズ	身長154cm、B93W58H84
趣味	スキー、バイク、横浜ベイスターズ応援団
特技	アマチュア無線、手話、書道７段

<芸歴>
テレビ　「トゥナイト２」
「ミニスカポリス」

<レターの宛先>
〒184-0004 東京都小金井市本町1-7-15-301　フラットウェル
※７月12日、向ヶ丘遊園にて撮影会があるぞ！　詳細は、TEL:042-386-7288フラットウェルまで。

ひさびさのカラー企画、いかがでしたでしょうか？

ウメ「連載開始以来のカラーページ、いかがでしたでしょうか？」TETSU「やっぱカラーはいいネェ。ハクがつくよ。インタビューのお２人とも楽しかったしぃ」ウメ「あいチャンの谷間ばっか見てたクセに」TETSU「ハイ。否定しません」ウメ「まったく……。でもカラーページはまたやるよ、必ず。温めてる企画もあるしね」TETSU「ああ、アレだね。諸君もいろいろ想像しながら待つように！」ウメ「街の灯はまだまだ消しません！」

次号、またまた増ページ（でも白黒）、期待せよ!!

新潟県・片山朋子

ウメ「おおっ、なんてタイムリーにカラーイラストを送ってきたあなた！」TETSU「まさかここでイラストを採用するとは思わなかったデスな」ウメ「さすがに毎週はムリだけど、タマにこういうイレギュラーもあるんで、ヨロシクね」

サイン色紙プレゼント！

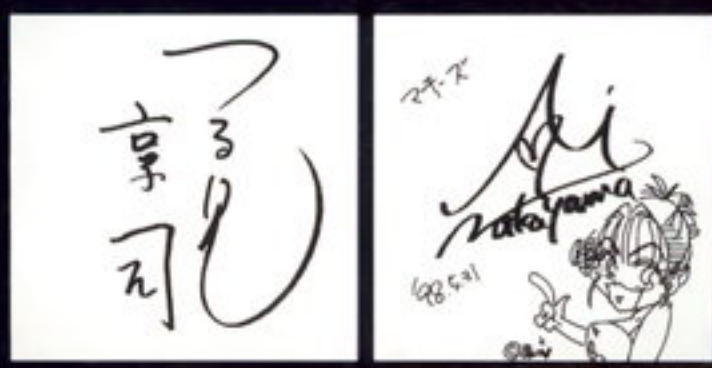
「街の掲示板」への投稿者には、サイン色紙をプレゼント中！　<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）サタマガ編集部「街の掲示板」係まで。

第3回

ルックルックエルフ

elf Corporation SINCE1989

élf エ・ル・フ

エルフユーザーサポート・・・03-5377-0954/10:00~18:00 (月~金)
エルフホームページ・・・・・・・・ http://www.elf-game.co.jp

Windows

恋の中でもう一度輝く 13の恋のかけら

「下級生」Windows95発売直前企画

今回のルックルックエルフは、いつものエルフコーナーとは趣を変えてWindows95版「下級生」を追っていこうと思う。昨年の4月25日にサターン版が発売され、たくさんの人に支持されたタイトルなので覚えていない人はいないだろう。サターン版と、あるいはPC-98版とどう違うのか、読者の皆さんの関心が最も集まるのはそこだと思う。それについてももちろん触れるが、今一度、「下級生」の持つ独自の魅力についても迫ってみようと思う。

「移植」と「アレンジ」の違い

エルフから入手した資料によると、このWindows95版は単なるサターン版の移植ではないという。通常、移植というのは、そのプラットホーム（機種）に合わせて変更が加えられたり、新要素が追加されたりする。だが、数々の事情—ハードの仕様であったり、年齢制限だったり—から移植されたものが、必ずしもすべての面で移植元を上回っているとは限らない。Windows95版はサターン版とPC-98版、両方の良い点を持ち合わせているという。あらゆる制約から解き放たれた新たな「下級生」が見られることだろう。

1 メニュー画面を一新

サターン版ともPC-98版とも異なるメイン画面。日付や時刻などの情報がより見やすくなった印象を受ける。これもWin95のなせる業だろうか。

2 ラクラク「お買い物システム」

彼女へのプレゼントを買うショップ。購入時に品物の価格がひと目でわかるとともに、現在所有しているアイテムの数もその場で確認できる。

3 その他にも数々のパワーアップ

ビジュアルは画面写真からわかるように、すべてリニューアルされ256色（1677万色中）になる。また、通常イベント画面がフル画面に。さらに、サターン版「YU-NO」にもあったメッセージ巻き戻しモードも標準装備。Hシーンでの女の子の声に音声が入っているのも見逃せないポイントだ。

かきゅうせい

下級生 for Windows95

発売日:6月26日	価格:9,800円
プレイ人数:1人	メディア:CD-ROM
ジャンル:恋愛シミュレーション	種別:18禁
	音声:ボイスあり

明日になるのが楽しみだなんて きっと君のおかげだね…

ご存じのとおり、「下級生」は恋愛シミュレーションだ。でも、シミュレーションという言葉からイメージする“パラメータ＝数字”はこの「下級生」の世界では表に出てこない。女の子は主人公のパラメータに惚れたりはせず、出会い、会う回数を重ねていくごとに気持ちが高まっていく。これは、開発部長が「アナログなテイスト」というとおり、違和感がないリアリティがある。また、プレイしていくほどにプレイヤーの中の女の子像がより確かなものに形作られていくのは、さり気なく、でも厳選されたシチュエーションの持つ説得力にある。たとえば校舎の中で偶然出会った時や、デートの時。多くの人が遊ぶゲームだけに、誰もがピンと来る情景でなければならない。でもステレオタイプなものでは説得力を欠く。そのあたりのバランスが絶妙だ。だから下校時にばったり会ったりすると、明日も同じ場所で会えるかな、なんてつい思ってしまう。デートした後に、次のデートが楽しみになる。次はどんな時間を過ごせるのかな、と期待してしまうのだ。これはある意味あまりゲーム的な感覚じゃない。主人公の１年間という時間は、プレイヤーにとっては数時間に短縮される。だからそんな気持ちも凝縮されるのだろうけど、それを差し引いても、やっぱりときめいてしまうし、せつなくなる。

あたりまえの風景が

恋愛ゲームにおけるHシーンの意味。「狂おしいまでに愛しい」。すべてはこの感情のため。

こんなにも眩しいなんて

動物園だって、初詣だって1人で行ってもつまんない。こんな楽しいことに思えるのは、君と一緒だからだと思う。

君が好きだから不安になる

「下級生」の女の子はつかまえにくい。彼女に会いたくて街をさまよっても、何日も会えないこともある。主人公と同じ学校に通っていない子はなおさらだ。仲がよくなってきた頃にこの状態になると、余計な心配もしてしまう。幸せな時間に喜びを感じつつも、一方では自分の心の片側をさらってしまった彼女を少し恨みがましくも思う。エンディング。そこではそれまでとは少し違った彼女の姿を見る。不安はない。この凝縮された数時間の青春は、やはりもう一度体験してもいいと思うのだ。

全国大会開催決定!!

アーケード特報!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

●セガ●好評稼働中●対戦アクションゲーム●アーケードゲーム（MODEL3基板・STEP2）

基本操作の説明も残りわずか。今後は、より高度な攻略を展開していくので、期待して待っていてほしい。また、次号では機体別の特殊攻撃の操作方法を一部公開。各機体に秘められたポテンシャルを、少しずつ明らかにしていくぞ!! さて今週は、ターボ近接の操作説明のほか、各機体の左ターボショットの特性についての解説をしていこう。

基本操作マスター編PART8 近接攻撃をより強力に!ターボ近接攻撃!!

右ターボボタンと一緒に近接攻撃を出すと、通常時よりも強力なターボ近接が発動する。通常の近接攻撃とは攻撃形態は異なり、基本的に左右、両トリガーの3種類が各機体に用意されている。大きな特徴としては、ガードした相手もダウンさせるといった点が挙げられるだろう。このターボ近接は、左ターボボタンでは発動しないので注意してほしい。

ターボ近接は、近接攻撃が可能な状態で右ターボボタンとトリガー同時押しで発動する。

右近接攻撃

ノーマル

これは、ドルドレイの立ち状態での通常近接攻撃（右トリガー）。右手のクローで相手を殴るような攻撃になっている。

右ターボ

そして、同じ状態でのターボ近接（右トリガー）。下から繰り出すアッパー攻撃のような攻撃形態に変化している。

こんな近接攻撃もある!!

ドルドレイは、両トリガーターボ近接で投げが発動。背後投げも。

左ターボボタンはターボ近接にならず!?

ターボ近接を発動させるのは右ターボボタンのみ。左ターボボタンでは、ターボ近接にはならずに、左ターボショットが出てしまうので注意しよう。ただ、逆にこの状態を利用し、近接間合いで近接攻撃を発動させないことも可能だ。機体によっては大きな効果をもたらすだろう。

左ターボボタンではターボ近接は発動せずに、通常の左ターボショットが繰り出される。

各機種の左ターボショットや特殊近接攻撃を解説!!

左ターボショット

トリガーと同時にターボボタンを押すと、通常とは異なる性質を持った攻撃が展開されるターボショット。左ターボショットも右と同様にジャンプ、しゃがみ攻撃でターボショットを発動させることが可能で、機体によってはさらに性質が異なってくる。

左　両　右

テムジンの左ターボショットの場合、左右、両トリガーとも右ターボショットとは攻撃形態とともに性質も異なった攻撃となっている。状況によって、左と右のどちらのターボショットが有効なのかを、瞬時に見極められるようにしよう。

しゃがみ近接

近接間合いで、しゃがみ操作と一緒にトリガーを引くと、相手の足元を攻撃するしゃがみ近接攻撃となる。この攻撃の特徴は、ガード不能という点にあり、ヒットする状態であれば、ほぼ確実にダウンさせることが可能だ。ただし、通常の近接攻撃よりも与えるダメージが抑えられているほか、攻撃動作もやや遅くなっているため、多少のリスクを伴う攻撃となっている点は否めない。この攻撃は、左右、両トリガーの3タイプが用意されており、それぞれ攻撃形態が異なっている。

立ち

しゃがみ

上の写真が立ち左トリガー近接で、下がしゃがみ左トリガー近接。見た目からして、その攻撃をする位置が違っているのがわかるだろう。

小ジャンプ近接

しゃがみ近接とは逆に、近接間合いでジャンプ操作と一緒にトリガーを引くと、小さなジャンプからの頭上近接攻撃を展開する。こちらの近接攻撃などが発動中に相手が小ジャンプ近接を行うと、ジャンプで回避された上に攻撃がヒットしてしまうケースが多いので注意。ただし、ガードが可能なのと、隙が多少あることが欠点となるであろう。ちなみに、ライデンとグリスボックのみ、左右トリガーと両トリガーで攻撃形態が異なるほかは、どのトリガーでも共通の攻撃となっている。

小さくジャンプをしながら、相手の頭上から近接攻撃を展開。相手の近接攻撃などを回避しつつ、攻撃に転じられるのが利点だ。

TEMJIN

MBV-707-F テムジン

左ターボショット

【L】ゆっくりと転がるボムでエネルギー消費が少ない。ただ、爆風の規模が小さい。【C】縦型のウェーブを発生。弾消し能力は高いが追尾性低し。【R】射程距離は200程度。ダメージは微弱だが、ダウンさせやすいので足止めに。

LEFT（左トリガー）

CENTER（両トリガー）

RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

L

C

R

左トリガーは片腕で機体を支え、低い位置から相手を蹴り倒す。両トリガーは、しゃがんだ状態からソードを振り相手を斬りつける。右トリガーは、ライフルのまましゃがんで相手を突き刺す。

小ジャンプ近接

ソードで一刀両断に叩き斬るといったような攻撃。

RAIDEN

HBV-502-H ライデン

左ターボショット

【L】プラズマタイプのボム。放物線を描いて着弾して爆風を形成させる。【C】ネットタイプのレーザーで、ひっかかった相手をしばらく行動不能にする。ダメージはない。【R】ダメージは少ないが、ダウンさせやすいバズーカ弾。

LEFT（左トリガー）

CENTER（両トリガー）

RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

L

C

R

左トリガーは、軽く振りかぶってからバズーカで殴る。両トリガーは、横にしたバズーカを両手で持ち、突き上げるように攻撃。右トリガーは、しゃがんだ状態からバズーカによる突き攻撃となる。

小ジャンプ近接

左右はバズーカで殴り、両トリガーはギロチンドロップ（?）。

FEY YEN Kn

RVR-14 フェイ-イェン・ザ・ナイト

左ターボショット

【L】射程距離約260程度のウェーブ。発生が早く、エネルギー消費も少ない。【C】直線的に撃ち出されるハートビーム。ハイパー化すると着弾時に爆風を伴うように。【R】山なりの軌道を描くハンドビームを撃つ。

LEFT（左トリガー）　CENTER（両トリガー）　RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

L　C　R

左、両トリガーともに手を地につけて機体を支え、左は足払い、両は両足で蹴りつけるようになっている。右トリガーは、しゃがんだ姿勢からソードで斬りつける。ハイパー化後も変わらず。

小ジャンプ近接

小ジャンプから、相手の頭上からソードで叩き斬る。

CYPHER

RVR-42 サイファー

左ターボショット

【L】3本のダガーを前面に対して同時に撃ち出す。射程距離は約640ほど。【C】追尾性能の高い4本の細いビームで、ヒット時にダウンさせやすい。ハーフキャンセル可能。【R】ノーマル弾のスピードが落ちて、追尾性能が向上。

LEFT（左トリガー）　CENTER（両トリガー）　RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

L　C　R

左トリガーは足払いで相手の足元をすくう。両トリガーは振り返りながらソードで斬り、右トリガーはその場でソードを振る。いずれの攻撃も、相手のアーマーを削ることができるのが特徴だ。

小ジャンプ近接

空中で華麗に翻りながら、ソードで相手を斬りつける。

APHARMD B

RVR-39 アファームド・ザ・バトラー

左ターボショット

【L】2つのボムが跳ねていき、相手に当たると火柱を上げる。爆発に攻撃力はなく、当たってからもダッシュで回避できる。【C】すばやくソニックリングを発生させる。【R】マシンガンを連射。ダウンを奪いやすいので足止めに。

LEFT（左トリガー）　CENTER（両トリガー）　RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

L　C　R

左トリガーは、左腕のトンファーを低い位置で振るう。しかし、攻撃判定が非常に狭く、ヒットさせにくい点に注意。両トリガーはしゃがんでトンファーで斬り込み、右トリガーは足払いで攻撃する。

小ジャンプ近接

ジャンプ時の回転力を加えた、浴びせ蹴りを食らわす。

APHARMD S

RVR-33 アファームド・ザ・ストライカー

左ターボショット

【L】跳ねるボムを1個放出。相手にヒットすると火柱を上げるが、直撃自体にダメージはなし。【C】地面を跳ねていくミサイルを発射。距離約420か、直撃で爆発を起こし爆風を形成。【R】ダウンさせやすいミサイルを3発発射する。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

L C R

左トリガーは腰のナイフで相手を突き刺し、両トリガーの場合はそのナイフを大きく右から左へと振る。最初の右への振りには、判定がないので注意。右トリガーは、ランチャーのある右腕で殴る。

小ジャンプ近接

ナイフを取り出して、相手に飛び掛かり斬りつける。

DORDRAY

RVR-68 ドルドレイ

左ターボショット

【L】ドリルをすばやく射出。速度自体は速いが追尾性能は乏しい。【C】弾速の速い炎の円盤を撃ち出す。そこそこのダメージは与えられる。【R】クローを飛ばしてヒットした相手に食いつかせ、動きをしばらく鈍くさせる。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

L C R

左トリガーは回転するドリルで突く。両トリガーは、低い位置から、両腕を広げた状態で頭から突っ込むような形になる。右トリガーは、クローのある右手で殴りつけ、その勢いで上半身を回転させる。

小ジャンプ近接

ドリルを回転させ、それを相手の頭上から叩きつける攻撃。

ANGELAN

SGV-417-L エンジェラン

左ターボショット

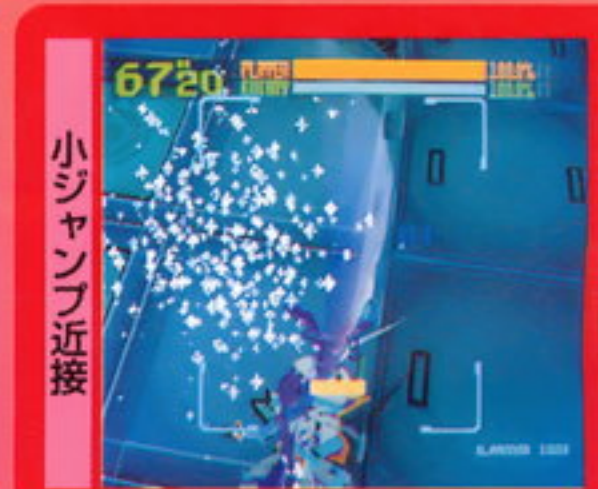
【L】雪の結晶を扇状に7発撃ち出す。弾が出る前にキャンセル行為をおこなうと、ゲージだけを無駄に消費するので注意。【C】ひし形の氷板を形成。シールドの役目をはたしてくれる。【R】一筋のレーザーを撃つが消されやすい。

LEFT（左トリガー） CENTER（両トリガー） RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

L C R

左トリガーは、その場の地面から小さな氷柱を正面方向に4本突き出させる。両トリガーは、それをより強化した形で、広範囲に6本の氷柱を発生させる。右トリガーは杖を振り、攻撃する。

小ジャンプ近接

ふわりとジャンプして、右手に持つ杖で相手の頭を叩く。

BAL-BADOS

XBV-819-TR バルバドス

左ターボショット

【L】左腕を切り離し、その位置に浮遊させておく。さらに左トリガーで浮遊機雷を放出する。【C】2本のレーザーを撃ち出すが、すごく弱く消されやすい。【R】左と同じように右腕を切り離す。右トリガーでリングレーザーを放射。

LEFT（左トリガー） / CENTER（両トリガー） / RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

左トリガーは左脚のビットからクローを形成させ、それを回転させて攻撃。両トリガーは、同じような攻撃を両脚のビットでおこない、攻撃する。右トリガーは、右脚のビットをソード化させて斬る。

小ジャンプ近接

腕をクロー化し、それを回転させて空中から攻撃を仕掛ける。

SPECINEFF

RVR-87 スペシネフ

左ターボショット

【L】ピンク色のビーム弾を発射。ヒットすると、約15秒間相手の左武器を封じる。【C】背中のパーツをブーメランのように飛ばす。【R】左と同じような水色のビーム弾を発射。ヒットすると、約15秒相手の右武器を封じる。

LEFT（左トリガー） / CENTER（両トリガー） / RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

左トリガーは、左手のツメで相手をえぐるように突き刺す。両トリガーは、低い体勢から左脚で足元を払うように相手を蹴りダウンさせる。右トリガーは、鎌を右から振るって斬り払う。

小ジャンプ近接

ジャンプしながら振り上げた鎌を、下降の勢いで振り下ろす。

GRYS-VOK

SAV-326-D グリスボック

左ターボショット

【L】真ん中のマシンガンを連射。ゲージ消費量は少ないが、威力は微弱。【C】2発のミサイルをすばやく発射する。追尾性能もあり、弾かれる心配もいらない。【R】マシンガンを連射。左よりは威力はあるので足止めに。

LEFT（左トリガー） / CENTER（両トリガー） / RIGHT（右トリガー）

しゃがみ近接

左トリガーは、左腕で相手の足元を振り払うように攻撃。両トリガーは、相手の足元でクロスさせた腕を振り広げ、同じように足元をすくう攻撃となる。右トリガーは、右腕で相手を殴り倒す。

小ジャンプ近接

左右は片腕で殴り、両トリガーはボディプレスのようになる。

NEW LECTURE

機体別戦術解説【基礎知識編④】

機体別基礎機動を解説する基礎知識編もついにラスト。高速機動をウリにした2体のVRだ。立ち、しゃがみ、移動しゃがみ、スライディングショットなど、基本の行動をどう使うかをポイント解説している。さて、次はいよいよ……??

類希なる地上での機動力を生かして立ち回れるかがカギ

RVR-87 スペシネフ
SPECINEFF

距離こそ短いが、ダッシュでの移動速度は全VR中一を誇る機動性がこのスペシネフの最大の武器。遠距離はおろか、中～近距離でも相手の攻撃をかわしやすく、すれ違うように狙撃するスタイルで戦えるだろう。また、レフト、ライトウェポンによる横や斜め後ろ移動しゃがみ攻撃は移動量が大きいうえ、その間に潜ぎも入力できる。攻撃の際には常にしゃがみ移動を頭において使おう。攻撃のメインとなるのはライトウェポンのロングランチャー。マシンガン入力で連射も可能。また、遠距離においてはジャンプ右ターボが攻撃力高し。レフトウェポンのエネルギーボールは追尾時間が長く、右ターボで使えばさらに長くなり、相手に対してプレッシャーになる。センターウェポンのサイスは、立ちでは発射までに時間がかかるため、障害物に隠れて使う。特に立ち右ターボは追尾能力が高く、遠距離であればあるほど効果を発揮し、相手のVアーマーを豪快に削ってくれる。中～近距離では、しゃがみ（ダッシュ時はスライディング）で使うと発射までのスキが短縮される。近接武器は、ライトウェポンが距離、レフトウェポンがスピードに優れる。ダッシュ近接攻撃やライトウェポンを使うといい。

しゃがみスライドでの移動量を生かして攻撃と回避を両立。

立ち右ターボサイスは重量級には回避が難しく、使える。

厚い弾幕と高速機動で付かず離れず戦え

SAV-326-D グリスボック
GRYS-VOK

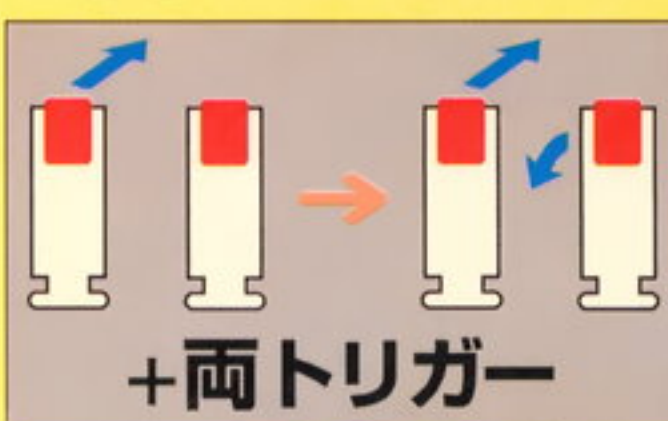
見た目とは裏腹に、ダッシュ移動が非常に軽快なグリスボック。武装は中～遠距離においてヒット率が上がる（追尾能力が発揮される）ので、自分から動く、もしくは相手を動かして、常に中～遠距離をキープするよう戦おう。その機動の起点となるのがレフトウェポンのナパーム。立ち、しゃがみで相手の攻撃を消しつつ、立ちであれば、中をダッシュして進むことが可能。後スライディングショットで距離をとりつつ出してもいい。ライトウェポンのグレネードは、横ダッシュでは弾体が分裂するので、相手のダッシュを誘うことができる。また、右ターボでは弾数こそ減るものの与えるダメージが大きくなる。後ダッシュの場合、スピードは低下するが、障害物に当たると爆炎を発生させるため、相手にプレッシャーをかけることができる。そして、攻撃の主軸となりうるのがセンターウェポンのミサイル。移動しゃがみ、横スライディングショットでの追尾能力が高く、相手にダメージを与えるならこの攻撃といいきれる性能のよさ。近接攻撃は、左右どちらかを相手の位置に合わせて使え。

遠距離に威力を発揮する横スライディングミサイル。

移動しゃがみグレネードは相手の硬直を狙って使うといい。

今週の小技 ライデンのレーザーを斜めに撃つ!!

本来、機体正面に対して発射されるライデンのレーザー。これをその場で斜め前方にいきなり発射するテクニックがある。片側のレバーを斜め内側方向(前でも後でもかまわない)に入力し、もう片側のレバーを内側横方向に入力すると同時にトリガーを引くようにしよう。すると機体が斜めに傾いて、その場で斜め方向にレーザーが発射される。慣れないうちは最初のレバー入力を長めにしていくと楽に出せるはずだ。

+両トリガー

片側のレバーを内側斜めに!!

正面へのレーザーを嫌って横方向に移動する相手に対して、脅しの意味でのしゃがみレーザーを繰り出せる。グランドナパームとの併用によって、さらに効果は高まるはずだ。威力は、多少心もとないが……。

ハーフキャンセルも可能!

当然ながら、ハーフキャンセルによって1本だけ斜めにレーザーを発射することも可能だ。斜めに発射されるレーザーは、基本的にしゃがみレーザーと同じ能力なので、出は早いが威力は低い。実用性を高めるなら、ハーフキャンセルでゲージを温存したいところだ。

1本だけ撃つなら、相手に対して内側になる方を発射するようにすると当てやすい。

【お詫び】……前号の機体別攻略・サイファーの項において、「右ターボホーミングビームは移動しゃがみで使いたい」という記述がありましたが、右ターボホーミングビームは移動しゃがみでは出ません。お詫びして訂正いたします。

WEEKLY OFFICIAL CORNER SEGA AM 2研 EXPRESS

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

VOL.103

CONTENTS

今回はイベントづくしだったAM２研最新作を速報でレポート！ そろそろお店に出回り始める「デイトナUSA２」は、特別に用意されたモードの数々をスクープ！ 熱いぞ!!

5•30 新宿アルタ前で大決戦！「ストライカー'98」大会速報!!

5月30日（土）。晴天に恵まれた中、新宿スタジオアルタ前の特設野外ステージで行われた「セガ　バーチャストライカーズカップ'98」。選ばれた32名のストライカー達が大観衆を前にW杯チケットへ向けて、熱戦を繰り広げた熱い１日を大速報だ！

SEGA VIRTUA STRIKER'S CUP'98 ～Get you burning!～

フランスを目指すストライカー激闘

今回で第２回目となる「バーチャストライカーズカップ」。優勝賞品がW杯観戦ツアーチケットとあって、早朝から多くの人たちが大会出場権を求めて集まり、約150枚の整理券は20分で配布が終了するという盛況ぶりを見せた。大会開始前には、初披露となった「バーチャストライカー２バージョン'98」の体験コーナーやサッカーに関するクイズ大会などが行われ、整理券をもらえなかった人や一般の人たちが、多数集まる中、新宿アルタ前は熱気に包まれていったのだった……。

肝心の大会のほうは、抽選で選ばれた32名によるトーナメント戦で行われた。今回は、稼働直前の「バージョン'98」を使った大会だったため、多くのプレイヤーは、最初戸惑っている様子だったが、試合が進むにつれ、展開は格段に熱くなっていった。決勝はクロアチアを使う富士山さんと韓国を使う川辺茂さんが激突！富士山さんがノリノリで勝利した。

朝早くから集まった「ストライカー」達。

大会参加者のプレイに、会場は熱気の渦に。

見事優勝し、日本VSアルゼンチンのプラチナチケットを手に入れた富士山氏。

優勝は…
富士山 氏大（うじひろ）さん
使用チーム
クロアチア

VIRTUA STRIKER 2 Binちゃんの大会総評

「今回は、製品版が出る前の大会となったことで、勝ち上がるにはかなりの運が必要だったと思います。一方的に攻められながらもPKで勝つ人、リードしながら逃げ切れない人など、予想のつかない試合が多くて面白い大会でした。大会での傾向としてバックライン付近で追い込まれた時にドリブルでかわそうとしてボールを奪われる場面が多く目に付きましたが、かわす目的でもダイレクトパスは有効なので遊ばれる時には試してみてください（AM２研・三船敏）」

GOAL RUSH!

いよいよ稼働を開始する「バージョン'98」。W杯とともに燃えろ！

98.6.5

代官山の夜が熱く燃えた！

スカルポリゴン2 FV2 vs GABBA

イベントレポート

今週は攻略をいったん休載して、去る6月5日、代官山のクラブにて開催されたFV２発売記念イベント「スカルポリゴン２FV2 VS GABBA」の模様をレポート！　当日、38度の高熱に見舞われながらの参加となった担当ライター・明石家も、その体調はおろか仕事すら忘れて楽しんだ（←？）という、イベントの実態とは!?　では早速レポート、スタートッ!!

クラブ内は深夜（22時～翌朝５時）という時間帯に関わらず、終始盛り上がり状態！　来場者１人１人が満足した様子だったぞ。左の写真に写っている人の強烈な表情を見れば一目瞭然、ですかね（笑）。

この上ない盛り上がり！ 怒涛のガバサウンドがクラブ内を占有！

聴 DJ&LIVE

大会、組み手といったものが大半を占めるゲーム関係のイベントとしては珍しく、クラブイベント形式を採用した今回のイベント。FV２開発スタッフでもあるTIGER ON BEAT氏、キャラクター＆アーマーデザインを手がけた今井トゥーンズ氏などといった異色かつ多彩なDJ陣が、尋常じゃないテンポの速さと激しさがウリのGABBA（ガバ）サウンドをプレイ。来場者の多くが、飲んでは踊り、FV２で遊んでは踊る、とまさに夢のようなひとときを満喫していたぞ。ちなみにDJプレイには、FV２のイベントらしく、チャーリーの「オウッ！」といったかけ声がミックスされるなど、ならではの演出が入る場面も……。

ダンスフロアは常に満員！　入場時の2500円さえ支払えば、飲めて、こんな風に踊れて、さらにFV２がフリープレイ!!　またこんなイベントやらないかな？

TIGER ON BEAT氏のプレイから始まり、翌朝までGABBA一色！

バンがねころび サンマンが空中投げ!? スペシャルバージョン登場！

遊 PLAY FV2

いたるところが限定仕様。タイトル画面もこの通りだ。

クラブ内にはFV２基板の入った筐体が計３台設置されていたのだが、なんと内２台には兼々噂になっていたイベント限定スペシャルバージョンの姿が（詳細は下記を参照）！　今後AMスポットに出荷する予定は一切なし、この日完全限定ということで、皆むさぼるように遊んでいた。家庭用に移植する暁には、ぜひ追加要素として入れてほしいところだが…!?

もちろんアドバタイズも限定モノ。ハニーがナース姿になっていたり、ピッキーの持つボードの裏のデザインが変わるなど、いろいろな変化が。

また、各筐体には新作CGの姿もちらほら。これはメガロ筐体に貼ってあったハニー。しかし、何が「ダメ！」なの？

ナースハニーのCG。スペシャルバージョンへのVer.UPプログラムを注射で注入中…なのかな？

スペシャルバージョンCHECK！

①ハニーがナースに変身！

従来のメイド姿から一変、白衣の天使姿に着替えたナースハニーが登場。また、デルソルやカーンといったお馴染みの隠れキャラに加え、B.M.やCPU版のカーンまで使えた。ちなみに２人共激強。

②脱衣後はハイパー化！

自らアーマーを脱ぐことで、短時間ながらハイパー化（技の硬直が皆無になり、次々と技を繰り出せるようになる）することが可能に。普段絶対に不可能なコンボを編み出すことなどができたぞ。

③他のキャラクターの技が使える！

特筆すべきがコレ。ハニーがBMX技を出したりバンがねころぶなどと、他のキャラの技を使うことができたのだ（ただしこの場合、各々チャーリー、エミの技しか使えない）。なお、勝ちポーズまでしっかりと継承されるため、右のようなものが…。気色悪い？

カーンがラクセルになると、こんな感じ。ギターはハンマーに。

続報！

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

Scoop!!

なんと！ノーマルモード以外にこんなゲームモードが隠されていた！

なんと普通のゲームモード以外に2つのビッグなモードが隠されていた！ディップスイッチの設定で遊べるようになるこの隠しモード。今回はそれらを徹底紹介！

●セガ●6月稼働予定●レースゲーム
●1〜16人用●MODEL3・STEP2.0基板

これがアドバタイズのランキング表示。左からネーム、ポイント数、そしてプレイ回数となる。少ないプレイ回数で高ポイントをゲットするのがカッコイイ!?上位50位までランキングされる。

Extra Mode1 遊ぶたびに点数が加算される！ キャンペーンモード

目印はこのアドバタイズ

キャンペーンモードの設定になっているか否かは、アドバタイズでわかるぞ。下の画面が出ていたら大丈夫だ。

キャンペーンモードに入っていると、このメッセージが表示されるようになっているのだ。

キャンペーンモードのひと通りの解説をしてくれるので、初めての人はよく読んでおこう。

ちなみにお店の名前も設定可能になっているので、全国ランキングも比較的簡単なのだ。

ネームエントリーされたネーム十誕生日を入力し（それがパスワードになる）、以後プレイごとに点数が加算され、そのポイント数で累計ランキングを競うことができるモードがコレ。タイムではなく、どれだけポイントを稼いだかでランキングされるのだ。上位者はランキング表示もされるぞ。

AM2研より

「このモードはアメリカからの要望で入れたものです。レース中のプレイに対して点数を付けるようになっていて、プレイすればするほどランキングは上位にきます。高得点のポイントは、一度抜いた敵車に抜かれない、できるだけ多くの周回を走り、接触をしない、敵車を抜くのは低速コーナーで、そして通信対戦時にはできるだけ1位にいることです。頑張ってください（大崎）」

ゲームをプレイ
コースを問わず、とにかくゲームをプレイ。完走しなくても大丈夫。

ネームエントリー
ゲームオーバーになったらネームエントリー。ここまでは普通だね。

生年月日を入力
そして生年月日を入力。これがパスワードとして機能するのだ。

ランキング表示
最後にトータルランキングが表示される。トップ目指して頑張れ！

"DAYTONA USA2"SOUND INTERVIEW

AM R&D DEPT.#2

「デイトナUSA2」サウンドディレクター
伊藤二三雄氏
レコーディングが大変だったという伊藤氏。BGMだけではなくSEにもこだわったという。

イロイロと大変でしたけど、前作を超えるものになっていると思います（伊藤）

――まずは今回のおふた方のご担当部分からお願いします。

光吉■うーん、カッコ良く言うと、僕はサウンドプロデューサーってところでしょうか。僕が曲を聴いて良いだの悪いだの言ったりしていると（笑）。まあ、今回たまたま僕の曲が1曲入ったりしてるんですけどね。とりあえず全体から見たというか。

伊藤■僕はサウンドディレクターという形で今回「デイトナ2」に参加させていただいて、SEとBGMのバランスなどを含めて、「デイトナ2」の曲全般を担当しました。

――曲に関して言うと、前作のインパクトがかなり大きかったので、今回はイロイロと考えられたかと思うんですが。

伊藤■そうですね。当然、前作のように光吉のヴォーカルも考えてはいたんですけど、プロデューサーの名越の方から、やっぱり海外でも出てるものですし、曲もワールドワイドに展開できるようなものにしようということで。今回は海外の、それ専門でやってらっしゃるネンジさんという人にお願いすることになったんです。日本ではもちろん光吉でもいいんですけど、海外を考えると光吉だけでは……というのがあったもので。やはり和製英語が……（笑）。

――ちなみに、前作の曲の評価は、海外ではどうだったんですか？

光吉■僕が聞いた話ではやっぱり発音に関しては変らしいんですよ（笑）。でも海外では音楽よりもエンジン音の方がすごく良い良いって言ってくれる人が多くて、BGMに関してはそれほど話は聞かないんですけどね。

伊藤■だからまあ今回はその両方を網羅できるような形でやろうとしてます。例えば音楽に関しては、海外モノと日本のモノの両方を入れて。ですから光吉バージョンと海外バージョンを切り替えられるようになっ

Extra Mode2 まるで耐久レース!? n×100mile Mode

100LAPを走り切れ!!

「デイトナUSA 2」には、本物のNASCARと同様にマイル数を設定し、まるで実際のレースのように楽しむことができる驚きのモードもある。長さは100～500マイルまで設定でき（テストモードで）、主にゲーム大会などで使用されるものだ。最長の500マイルではなんと初級コースを500周！　時間にして約２時間30分以上もの間、走りっぱなしというスゴさだ！　また時間制限がないというのも特徴で、ゴールするまでレースは終わらない。タイヤの消耗やガソリンが減るなどの要素の他に、アクシデントが発生すると、実際のレース同様にフルコースコーションとなり、牽引車両やペースカーも入る本格派だ。駆け引きも楽しいぞ。

長い戦いを終えてのネームエントリーはまた格別。お店じゃプレイできないのが残念だ。

なんとピットクルーの動きも違う。片輪ずつタイヤ交換してくれるぞ。

初級コース100周でも、約40分はかかる。レース中の駆け引きは本物さながらだ。

タイヤも減ればガソリンも減っていく！

画面左にはタイヤとガソリン残量の表示が！ わかるかな？

タイヤやガソリンが減ってきたらピットインしよう！

アクシデントが発生すると、ペースカーが出現し、フルコースコーションに!!

コース上でアクシデント発生！　すぐさまイエローフラッグが表示され、オートドライブでローリングに入る。

ローリング中は追い越し禁止なのでピットインするには最適。スタートボタンを押せば自動的に入るぞ。

再スタートだ!!

コース上がクリアになったら再スタート！　再びアクセル全開だ！

DAYTONA USA 2 CHECK もちろんタイムアタックもアリ！

スタートボタンを押しながらアクセルで決定！

「AM２研のレースゲームの伝統ということで用意しました（大崎）」というこのタイムアタックモード。まずはこのモードでコースを覚えるのもいいぞ。

ミッションセレクト時にスタートボタンを押しながら決定でOK。

敵車は当然いない。ラップタイム以外にも区間タイムもバッチリ表示されるぞ。

AM2研より

「NASCARのレースは、そのほとんどが２～３時間走り続けるレースです。で、今回イベント用なら長時間のレースも実現できるのでは？　ということで作ってみました。初級では本物さながらのフルコースコーションも用意し、ピットインの駆け引きも熱くなっています。普通のお店では遊べないと思いますので、ぜひイベントで体験してください（大崎）」

イベント限定のこのモード。本物のレース同様に、ピットタイミング等の戦略も勝敗に大きく影響してくるぞ。

てるんですよ。エンジン音に関しても前作同様に実際にサンプリングした音を入れていますし。

――最初「2」を作るにあたって何か構想は固まっていたんでしょうか？

光吉■そういう意味では僕が「2」でやろうとしていたことは、ことごとく音をたてて崩れていったんで……（笑）。まず「デイトナー♪」っていう連呼がダメになって（笑）、僕がメインで歌うこともなくなって……（笑）。でもまあ、僕のそういう濃ゆいファンキーな野望は反映されてませんけど（笑）、トータルで見るといろんな意味で新しい試みをしたと思うんですよ。プロミュージシャンを使ってみるとかね。だから自分の中では、どちらかというとインテリジェンスな野望は織り込まれてるかなーって気はするんですけどね（笑）。

N.Y.レコーディングは最高でした。歌詞も熱い単語の連発ですよ（光吉）

――ニューヨークレコーディングはいかがでした？

光吉■やっぱり良かったですね。もちろんレコーディングもそうなんですけど、普段は机に向かってシコシコ仕事してるわけですから、ニューヨークっていう刺激的な街で仕事ができたという「事実」がうれしかったですね。音楽作ってて良かったなぁ～と思った瞬間でしたよ。うん、やっぱり刺激的。いろんな意味で。

伊藤■そうですね。作詞とかも僕と光吉とでほとんどやって。レコーディングも結構大変だったんですけど、そのかいあって前作を超えるものにはなったと思います。自信作ですよ。今回は。

――でも光吉さんも、じつはまだまだ歌い足りないとか？

光吉■もっと歌いたいですー。目標はCDオリコン10位以内ですから（笑）。

（AM２研にて収録）

「デイトナUSA2」サウンドプロデューサー
光吉猛修氏

光吉氏の歌声が聴きたい人はゲームが始まる前にスタートボタンを押し続けよう！

DAYTONA USA 2 サウンドNEWS!

期待渦巻く「デイトナUSA２」のサウンドトラックが７月17日、早くも発売決定！　しかも今回はなんとディスク２枚組！　ゲーム中に流れるオリジナルサウンドとその現曲、未使用曲を含め、DISC1には「BATTLE ON THE EDGE」をはじめとする全24曲を収録。そしてDISC2には14曲を収録。アメリカのハードロックバンド「WINGEr」の元メンバーとアーケード史上初のN.Y.レコーディングを行ったというこのサウンド、ファンならずとも必聴だぞ！

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL FLAT OUT!

LAP. 14

今回は「セガラリー2」マシンガイド第3弾ということで、トヨタ・カローラWRCを紹介しよう。同時に先日行われたラリードライバー藤本吉郎氏ドライブによるカローラWRカーテスト走行会もレポート！ 見逃すな！

長年のラリー経験がはじき出したトヨタの解答

'97年7月23日、ベルギーはブリュッセル郊外の古城でヴェールを脱いだトヨタ・カローラWRC。思い起こせば'95年のカタルニア・ラリー、出場したトヨタ・セリカ・ターボ4WDがターボに技術規定違反を受け、TTE(トヨタ・チーム・ヨーロッパ)はFIAより1年間のWRC出場停止処分を言い渡されるという事態になってしまったのである。だが、トヨタ側は「WRCに復帰するにはさらに1年は必要」とし、事実上2年間のワークス活動を休止せざるを得ないという状況となり、'96年、そして'97年と、トヨタのワークスマシンはWRCからその姿を消したのだった。

しかし、WRカーのレギュレーション改正により、ついに'97年、カローラWRカーをひっさげてWRCに復帰。その18カ月の期間を「まるで永遠のように長く感じられた」とトヨタ・ヨーロッパ副社長、アラン・マーシュは語る。

'90年、'92年にはトヨタ・セリカGT-Fourを駆るカルロス・サインツがドライバーズチャンピオンに輝き、'93～'94年にかけてマニファクチャラーズタイトルも手中に納めたトヨタ。先のターボスキャンダルによって僅かな休養はしたものの、その間、TTEで着々と開発が進められていたのが、このカローラWRカーなのである。

そのコンセプトは、セリカのパワートレインを小型なカローラのボディシェルに内蔵することであった。車が小さくなればなるほど難しくなるパッケージング。ボンネットに納まりきらないという物理的な理由から、エンジンを後方25度に傾け、ターボ、オルターネーターをエンジン前方にマウントするなど、素人目から見ると苦肉の策ともとれる技法で、見事あのボディにセリカの運動性能を継承させたのである。

しかし、セリカでも十分に戦えることは実証済み。何故にそこまで小型化にこだわるのか？ 答えは簡単である。トヨタにしてみれば、セリカのボディサイズでも「大き過ぎた」のだ。現在、トップクラスのラリーカーのサイズはほぼフォード・エスコートと同等になっている。つまり、全長は4m強、ホイールベースは2.5mといったところだろう。このサイズよりも短い車はバンピーな路面での高速安定性に欠け、逆にこれよりも長くなるとコース幅が狭くツイスティーなコースでの扱いが難しくなる。そういう意味では、セリカのボディサイズは決して扱いやすいものではなく、過去の成功は主にパワーと信頼性、そして一流ドライバーに大きく依存していたのだ。TTE代表、オベ・アンダーソンが求めていたのは、

セリカの運動性能を受け継いだ最高のパッケージング

TOYOTA COROLLA WRC トヨタ・カローラWRC

SEGA RALLY 2 MACHINE GUIDE PART3

TEINドライバー 藤本吉郎氏によるカローラWRカー走行会レポート!

アジア・パシフィックラリー（APRC）で活躍中の藤本吉郎氏（TEIN）がいよいよカローラWRカーのテストを開始。サタマガもその走行会に便乗したぞ。

5月下旬、TEINによるカローラWRカーのテスト走行会が行われ、我々サタマガも同乗することができた。まず車内に乗り込むと、思ったより乗り心地の良さに驚いた。スタート直後のストレートで、一瞬にして170km/hまで加速。そのとき体が受けるGは内蔵が背中の方に張り付いた気がするくらい強烈。そして連続コーナーでは、正面を向いているにも関わらず景色が横に流れていくというものすごい光景が、ドリフト走行の激しさを物語っていた。6点式シートベルトにより体はまったく振られないが、頭と両腕がだらしなく振られっぱなしだった。

カローラWRカーの走行を終えた藤本氏いわく、「今までST-185、ST-205のセリカにずっと乗っていたのでカローラと比較になりますが、オーバーハングが非常に少なくなりフロントの視界は非常によく、コーナーのイン側を非常に攻めやすいですね。ラリー競技というのはコーナーのイン側を1cm単位で攻めるので、ボディが短くなっているというのは非常に有利です。あと、重量が軽く仕上がっています。最低重量にはレギュレーションがあり、それ以下にするということはできないものの、カローラ自体が非常に軽く作られているのでリアに関してはほとんど軽量化をしていない状態です。セリカはフロントヘビーですけど、カローラの場合は同じ1,250kgに仕上がっていても前後の重量のバランスが均等になっていて、トラクションも前後均一に入れますし、タイヤの減り方も、セリカだとフロントタイヤが減ってしまうんですが、カローラは均等に減っています。非常に戦闘力の高いマシンに仕上がっていると思います。コントロール性がとてもいいですし、苦労しないでいいタイムが出せるといっても過言じゃないですね」とのこと。今年後半の活躍が注目されている。

プロラリードライバーかつ「セガラリー2」のアドバイザーでもある藤本氏。「今年はぜひチャンピオンをとれるよう頑張りたい」とのこと。

このハッチバック型カローラは国内では販売されておらず、ヨーロッパで販売されているモデル。藤本氏のカローラはWRCと併催されるAPRC第3戦ニュージーランドでデビュー予定だ

闘うためだけに無駄なものが一切省かれている。

よりパワーアップされた3S-GTエンジン。

PRESENT!

テイングッズをセットで1名にプレゼント! 希望者は下のあて先の「FLATOUT!プレゼント」係まで。締切は7/3(金)当日消印有効。

モア・コンパクトなマシンだったのである。そういう意味では、まさに理想ともいえるパッケージングのカローラWRカーだが、開発中には様々な懸案事項があったのも事実だ。

まずホイールベースが短いため、挙動がナーバスになってしまうのでないかという点。しかし、この不安は重心を極限まで下げることによって解消された。また、この他にも、コンパクトなボディに鋳鉄ブロックの重いエンジンを乗せたことで、53.6対46.4というややフロント寄りの重量配分を生み、パッケージングではそれが唯一の弱点となっているという声もある。とはいえ、それ以外ではギアシフトに機械式Hゲージよりも、およそ2倍のスピードかつ正確にシフトできるというジョイスティックを採用するなどトヨタらしい理論的なメカニズムを随所に凝らし、実に完成度の高いパッケージになっている。

しかし、言ってみればまだ登場して1年である。確かにデビュー間もなくはトラブルが続いたものの、今年の第1戦モンテカルロ・ラリーではC・サインツがその速さを見せつけた。それ以降は第5戦のカタルニア・ラリーでD・オリーオールが優勝し、現在2勝。その他でも常に上位に入賞しており、マニファクチャラーズポイントも第8戦、アクロポリス・ラリー終了時でスバル（49ポイント）に2ポイント遅れること2位。虎視眈々とトップの座を狙うトヨタ、本領発揮はこれからである。

快進撃を続けるカローラWRC。オベ・アンダーソンが理想とするラリーカーがここに誕生したのである。熟成を重ねるカローラに期待だ。

マシンの潜在能力は他のライバルマシンと比べても決してヒケを取らない。むしろカローラWRCはその上をいっていると言ってもいい。

NEWS! 早くもPC版「セガラリー2」登場!?

「セガラリー2」がPCに移植決定! セガのPCといえば、これまでにも「バーチャファイター2」「電脳戦機バーチャロン」「セガ ツーリングカー チャンピオンシップ」など、人気アーケードタイトルが移植されているが、大抵はコンシューマ機に移植後の発売だった。ところが、今回の「セガラリー2」はコンシューマ機に先駆けての登場となるのだ。発売時期などは未定だが、続報が入り次第、当コーナーで紹介していくつもりだ。

5月に行われたE3で初公開されたPC版「セガラリー2」。

展示されていたのは完成度20%程度のもの。まだまだの感強し。

写真はデモ画面だが、実際にプレイすることもできた。今後の仕上がりに期待。

Information from AM分室

『「セガラリー2」タイムアタックコンテストin東京ジョイポリス開催!!』
来る6月27日(土)、「セガラリー2」の最速ドライバーを決めるべく、お台場の東京ジョイポリスにてオフィシャルイベントを行います。参加希望者は、当日、PM1:30より東京ジョイポリス3Fハーフパイプキャニオンの隣で受付を行います(先着30名まで。参加料金は無料。ただし入場料は自己負担となります)。ルールは、DX筐体を使用し、チャンピオンシップモードを各自1回のみプレイし、カテゴリーを4WD、FF、MRの駆動方式別に総合タイムを競います(セリカ、デルタも使用可能)。参加賞もあるので、ぜひみなさん来てくださいね。観戦、見学も熱烈歓迎!

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集中! AM分室に関することなら何でもOK! 下のあて先まで送ってほしい。
【あて先】〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

 写真協力：トヨタ自動車(株) 取材協力：(株)テイン

今週の箱崎の母的占い

6/19金〜6/25木

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「英雄志願 GAL ACT HEROISM」からルリアさん。7月7日生まれのかに座。長い間、温めてきた思いを形にしようとしましたが、突然終結。でもそれですべてが終わるわけではありません。まずは明日へと旅立ちましょう。それと相手のペースに巻き込まれる可能性があるので、自分のペースが掴めるまでは1人でね。

金運	軍資金徴収に励みましょう。
健康運	寝不足に注意!
仕事・勉強運	臨機応変に。
愛情運	とりあえず今はおあずけ。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：切り詰めるところは切り詰めて、節約して! ただし食事はケチらないようにね。今、体力を削るのは運気を削るのと同じことですから。

女の子：ちょっと悲しいことがあるかも。それとケガや病気をしている人は再発や悪化させないよう細心の注意が必要。用具の手入れも大切に。

現状から抜け出すには強い精神力が必要です。少々弱気になっているあなた、何も考えず、ただがむしゃらに何かに打ち込んでみたらどう? 趣味でも勉強でも……集中できる何かを持って!

幸運の鍵は白、入浴、大きくて角がないもの。投資をするには、今は非常に危険です。もう少し、いろいろなことの研究をしましょう。

おうし座 4/21→5/21

男の子：疑ってばかりでは、人はついてきてくれませんよ。損失覚悟で、どんと構えているぐらいの器量があなたにあるといいのですが……。

女の子：失敗したことや重要なことは、必ず見えるところにメモを貼っておくようにしましょう。カレンダーに書き込むのもいいでしょう。

周囲の人と協力して物事を進めるとうまくいくでしょう。もちろんトラブルも多いようですが、得るものも大きいはず。いかにあなたが感情をコントロールできるかにかかっています。

幸運の鍵は濃い赤、パーティー会場、監視を怠らないこと。見過ごしたところにミスが隠れています。とにかく、注意深く観察して!

ふたご座 5/22→6/21

男の子：いろいろなことで不安を抱え込んでいるようですが、考えているだけでは損! なるようにしかならないと開き直ってしまいましょう。

女の子：淡い恋の兆し。疲れているあなたを優しく支えてくれる人にグラっときてしまいそう。今甘える相手がいるのはあなたにとってプラス。

夢は膨らむ一方なのに、なかなかそこに足を進められなくてイライラしそう。どんなに時間を作ろうと努力しても、必ずジャマが。でもこれはおちゃめな神様のいたずらですから大丈夫!

幸運の鍵は薄紫、自然、余分な肩の力を抜くこと。肉体的疲労はできるだけその日のうちに解消してね。引きずるといいことないですよ。

かに座 6/22→7/22

男の子：逆転するチャンスがやってきますが、無理をしないように。そのすきに、また追い抜かれてしまいます。次はないと思ってください。

女の子：すべてが勉強の一部。そう考えれば辛いこともなくなります。あなたにとっては今後役に立つことなので厳しいしごきにも耐えて。

恋愛運が急上昇。一気に走りすぎて、ヤケドしないように。この時期、1つのことしか考えられなくなりがち。ちょっとしたケガやうっかりミスも起こしやすいので注意しましょう。

幸運の鍵は若草色、綿のハンカチ、新しい行動範囲。小さなガイドブックに目を通しておくといいでしょう。小さなシアワセが拾えるかも。

しし座 7/23→8/22

男の子：あなた自身のためにも他人に力を貸してあげましょう。献身的なあなたの姿に幸運の女神が何か素晴らしいことを授けてくれるはず。

女の子：ちょっと考えれば、わかるはずでは? 他人が間違ったことをしているなら、注意してあげるべきです。でも、言うときは優しくね。

2転3転と話が見た目にも急展開していきます。意外とあなたは冷静でいられそうなので、その調子を今週は保ち続けましょう。内臓のダメージには弱いようなので暴飲暴食はしないで。

幸運の鍵は蛍光色、サングラス、逆さまにしても同じもの。あっちこっちで仕事をしていると大事なものを見失ってしまいます。注意して!

おとめ座 8/23→9/23

男の子：ちゃんと計画を立てていれば、多少無理だと思える企画でもあなたならできるはずです。特にお金の計算は、しっかりやりましょう。

女の子：少しツイていないみたいです。何も悪いことをしてないのに……、と愚痴が出てしまうぐらい。今週は我慢するしかないようですね。

あなたは今、あまり楽しくない付き合いをしていませんか? もしそうなら、お互いが傷つく前に、サヨナラしてしまいましょう。職場なら思い切って転職して……、大変だけどね。

幸運の鍵は銀、アルカリ食品、朝の運動を始めてみること。毎日続けられるような、ちょっとした運動があなたを芯から変えてくれます!

てんびん座 9/24→10/23

男の子：今のあなたの姿を、他人がどう見ているのかそれとなく調査してみましょう。中には人生観を変えてしまうような意見も飛び出すかも。

女の子：資金も時間も足りないあなたのやる気も足りない、ないないづくしの1週間。でも何から直せばいいのか、もう見当はついているはず。

ズバ抜けて運がいい人と悪い人とで明らかに差が出ます。でも、これはこの星座の中のほんのわずか。ほとんどの人は平凡な毎日になるでしょう。あなたが運のいい人だといいのですが。

幸運の鍵は茶色、おもちゃ、あなたと同じだけ時が経っているもの。自分なりの縁起かつぎをしてみてはどう? 結構効果ありますよ。

さそり座 10/24→11/22

男の子：問題は、あなたと相手の身体的不一致から。どうやっても変えられない癖など、相手に理解がなければどうしようもありません。

女の子：将来に夢が持てなくてなかなか職が決まらない人、お母さんに子供の頃「何になりたい」と言っていたかを尋ねてみましょう。

予想外の人に見込まれて、困ってしまいます。あなたがちゃんとした返事をしないかぎり、相手はどこまでもつきまとってきます。「イヤなものはイヤ」とはっきり言うようにしましょう。

幸運の鍵はクリーム色、ポケベル、まっ平な場所に立つこと。安定感というものを再確認してみましょう。気持ちも安定しています。

いて座 11/23→12/21

男の子：気持ち的には満足いく結果を出していないのに、報酬はそれ以上。すっきりしない終わり方に少し後悔の念が出そう。運も実力ですよ。

女の子：とりあえず成功と言える結果が出せそうです。今回できなかったことは、次の課題として生かしていきましょう。今は余韻を楽しんで。

変な知識だけは人一倍、肝心なことはからっきし……なんてことがないようにね。ついでに誰かに会って話をするときは自信のないことはしゃべらないように。信用を失います!

幸運の鍵は紺、吊り広告、そのものの香り。髪や靴などの手入れは十分ですか? あなたの姿は、案外いろいろな人から見られてますよ。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：平和に過ごそうと思えば、当然できるはずです。精神安定を意図的に行えるようになればしめたものです。瞑想してみるのもいいかも。

女の子：団体行動はあなたのツキを逃がしてしまいます。休みの日は1人で散歩に出かけるのがいいでしょう。フレアスカートがラッキー。

まずは落ち着いてください。問題はそれほど深刻なものではないはず。人間関係のトラブルは時間が解決してくれそうです。人を間にたてるのはかえって問題をこじらせてしまいますよ。

幸運の鍵はパッションピンク、外に出て最初に目に飛び込んでくるもの。何でも諦めないで探すとなくしてしまった物がフッと出てきます。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：行動力が試されているとき。勘違いからすべてがストップしてしまいます。一刻も早く立ち直ることが大事。それがあなたの課題。

女の子：友達以上恋人未満、そんな関係の彼とダラダラと過ごすのはあまり感心できませんね。あなたの中に本命がいるならそれはなおさら。

ギリギリのラインで生活を送っているようです。自分では、結構今のスタイルが気に入っているのではないですか。転んだときの応急処置の方法はもう頭の中に入っています……よね。

幸運の鍵は生成り、旗印、ドキドキするような映画を観ること。心強い仲間も、旅に加わってくれそうですね。何事も元気が一番です!!

うお座 2/19→3/20

男の子：思い切った行動が吉と出るでしょう。消極的だった人は特にがんばって。欲しいもののために突っ走ってみるのもたまにはいいのでは?

女の子：気分次第でどうとでもなってしまう週です。成功したい、勝ちたいと思う力が強いほど楽に願いが叶うでしょう。でも反動が怖い……。

少し抑え気味に行動するようにしましょう。それは遊ぶのも、飲食も……。でも勉強は別。学生は他を削った分勉学に力を注ぎましょう。今までできなかったことが1つ解決します。

幸運の鍵はワインレッド、サンドイッチ、コツコツ貯めること。欲しいものがあっても、今はガマン。欲張りはいいことありません!

イラストの見方／■…絶好調! ■…ふつう ■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

今週は「ガングリフォンII」の裏技特集だ！

裏技の極 初段 サターンソフト２本
裏技の極 一級 サターンソフト１本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

二級 ガングリフォンII（ゲームアーツ/ESP）
特殊コマンド発見！

北海道／五十嵐和雄

オッス！　今週も気合いの入ったサターンの裏技をドシドシ紹介していくぜ！　トップを飾るのは、戦闘シミュレーターともいえる3Dロボットシューティングだ。実はこのゲームには、ゲームをより楽しくプレイするための特殊なコマンドがいくつか用意されているのだ。右の図に表記されているコマンドを、2P側のコントローラを使用してPRESS STARTが表示されているタイトル画面ですばやく入力しよう。コマンドを重ねて入力することも可能だが、プレイヤーキャラの機体色が変わるコマンドだけは重複できないぜ。

ポイント
タイトル画面で2P側のコントローラを使用して、各コマンドを入力する。成功すると効果音が鳴る。

この画面で、コマンドを素早く入力。コマンドを重ねて入力することも可能だ。

コマンド	効　果
上、下、A、A、B	オブジェクトカーソルが表示されなくなる
C、C、C、上、B	敵がレーダーに映らなくなる
C、B、A、Z、Y	連続撃破カウンターが表示される
左、左、B、左、右	プレイヤーキャラの機体が赤になる
A、C、B、C、C	プレイヤーキャラの機体が黒になる

二級 ガングリフォンII（ゲームアーツ/ESP）
追加難易度＆ステージ

福岡県／青木健次

次に紹介する裏技も、同じくこのソフトから。ゲームスタート時に選択できる難易度は２つだけ。しかしノーマルをクリアすればハードが、ハードをクリアすればエキスパートがプレイ可能になるぞ。またノーマルをクリア後、コマンドを入力すると、シナリオモードでは選択できなかった機体をセレクトすることができるようになる。

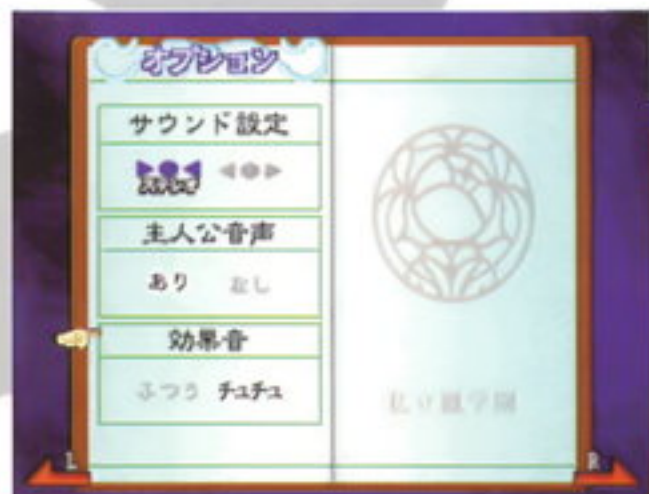
シナリオモードでは選択することのできなかった機体を、12種類から選ぶことができる。

ポイント
シナリオモードのノーマルをクリアするとサバイバル、VSバトルの他にステージ「バレンツ」が追加される。その後、タイトル画面で2P側のコントローラを使用して右、左、右、左、Aと入力すると、シナリオモードで機体がセレクトできるようになる。

三級 少女革命ウテナ　いつか革命される物語（セガ）
生徒手帳にオマケモード追加

福島県／松本京子

ラストを飾るのは、ファン必見のアドベンチャー「ウテナ」から。ゲームを１度クリアすると生徒手帳に、チュチュの泣き声が効果音に選べるオマケと、クリアしたキャラのボイスを聞くことができるモードが追加されるのだ。

ポイント
ゲームを一度クリアする（エンディングを見る）

ページをめくる音などの効果音を、おなじみのかわいいサル（？）、チュチュの鳴き声に変えられるぞ。

クリアしたキャラクターの、オマケボイスを聞くこともできちゃうのだ。

はみ出し情報
ドリームキャストの発表があって、新作ソフトの裏技を募集しているから、あいかわらず忙しいサターン業界だが、このコーナーではこれからもサターン裏技を紹介していく。引き続きハガキの方もよろしくな。また、懐かしのソフトの裏技リクエストも募集しているぜ！

裏技大募集中
「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGASATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

6月19日～6月25日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー ●まお ●出口かおり ●REI ●稲垣美緒

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー ●鈴木あつこ ●政綱大介 ●岡野SH ●漁ん ●金子光晴

ゲストライターズ

サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー ●いしばん ●電波宙年 ●菅 ●サマライ旗野

スーパーアドベンチャー ロックマン

6月25日発売

【えっ!?】
心配する
心配しない

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.0

- ●カプコン
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●ADV(アドベンチャームービー)
- ●バックアップあり
- ●1人用
- ●3枚組

アドベンチャーでもロックマン!

アドベンチャーにリアルタイム性とシューティング要素が合体。新生?ロックマンの登場。

3つのエピソード、3枚組の大ボリューム。

Vol.20 118Pへ

CD3枚分ロックマンだらけ

ロックマンがフルアニメーションで、動く! しゃべる! CD3枚組なんだけれど、どれからでも始められる。それぞれが独立したストーリーになっていて、手に入れたアイテムが次の物語に継承できるのが楽しい。ただ、ストーリーは選ぶ選択肢によって変化するんだけど、結果的に主な道筋は1つなのは残念。敵との戦闘はシューティングだけど、雑魚の敵との戦闘に負けたら即ゲームオーバー。こまめにセーブをしてないと、最初からやり直しになるのがつらい。アニメも飛ばせなし……。ファンならそれも苦にならないかな。(まお)

7

このロックマンならイケル!

純粋にアクションゲームとしてロックマンをプレイしていた人は、見向きもされないと思うんですが、子供向けのアドベンチャーゲームとしては良くできていると思います。アニメ部分はちょっと古くさい感じもしますが、キレイでよく動きます。戦闘シーンに関しては、単純なシューティングなんですが、シリーズ伝統の「特殊武器で弱点を突く」という要素もあるのでシリーズをプレイしいる人は「この敵にはこの武器が効いたっけ」など思い出したり懐かしさも込み上げてきそう。本当にシリーズのファンの人はどうぞ。(あつこ)

7

アニメのロックマンって、なんだかなぁ

はっきりいってイマイチ。アニメモノとしてみても、アニメ映えするキャラじゃない気がする。昔のLDゲームを彷彿とさせるシステムは、古臭さを感じさせることはあっても、新しさは感じられない。データの引継ぎなんかはいいんだけど。なんといっても、ムービーキャンセル&コンティニューなしなので、戦闘でやられたらデータをロード、再び戦闘まで同じムービーをたらたら見せられる。回復アイテムなし&残り体力少しでセーブしたらハマリ確定。ノーミスクリアor最初からやり直しかしかない。このシステムはつらいんじゃないの。(いしばん)

4

頭文字D～公道最速伝説～

6月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 5.66

- ●講談社
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●RAC(レースゲーム)
- ●無限コンティニュー制
- ●1人用
- ●セガマルチコントローラー、レーシングコントローラー対応

走り屋魂を燃やせ

「ヤングマガジン」に好評連載中の「頭文字D」をゲーム化。峠のエキスパートを目指せ!

全部で4つのプレイモードが用意されている。

Vol.19 62Pへ

ドリドリが楽しい!

原作に登場する走り屋たちとバトルができ、[藤原とうふ店]ロゴ入りのハチロクで峠をドリフトして下っていくのが楽しい。ドリフトボタンによって、テクが必要なドリフト走行が簡単にできるのもいい。ドリフトの練習モードもあるし。ストーリーモードでは、ステージが進むと手強くなるというより、相手の走り屋によって難易度が違うのも特徴。抜いたり抜かれたりの接戦はいいが、バトルを申し込まれるストーリー部分はパターンが同じ。グラフィックは服装も変わらない、ぱたぱたアニメなのが残念。ロード中の原作イラストは○。(まお)

7

作り込みが足りない感じ

全体的に大味。特に車の挙動がゲーム的で、ドリフトボタンを使わないと満足にドリフトしてくれないのはどうしたものか。「頭文字D」をモチーフにしているだけに、ドリフトを簡単にできるようにしたのはいいが、本格的レースゲームを期待している人にはつらい。ブレーキとアクセルでテールスライドを誘発させても挙動がナーバスすぎて、カウンター当てても簡単にスピンするのも納得いかない。初心者向けなのか、上級者向けなのかハッキリしていない。グラフィックも綺麗とは言いがたいし、車のモデリングもイマイチ。走っていて気持ちよくない。(政綱)

4

「溝落し」を再現してほしかった

原作ファンとして、「これは違う」と一言。例えばハチロクで中里のGT-Rをスタートでちぎる様には笑ってしまった。レース部分の背景やマシンの操作感は水準以上だが、練習モードの曖昧なアドバイスは意味不明(コミック仕立てなのが実は狙いかも!?)。魅せる走りで得られる、ギャラリーポイントに応じて、コーナーなどにギャラリーが増えるのは峠ならでは。秋名、赤城などの峠で原作キャラとバトルできるのが最大の魅力だが、「溝落し」はナシ(泣)。あと、拓海のハチロクにはバックミラーがないのか?(いしばん)

6

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

菅
クリアしがいのあるゲームとは、難易度の高い低いに関わらず、「遊んでいて楽しい」ことが第一条件。そう思いません?

稲垣美緒
シミュレーションRPG、好きなのにこの頃仕事以外で遊んでない……。プリメも早く遊びたいよぅ。

いしばん
ついに倒れた。2日間寝たきり状態で朝夕2回の点滴生活。スケジュールはめちゃくちゃ。「マリーのアトリエ」やりたひ。

金子光晴
「カードキャプターさくら」面白いです。丹下桜かわいいです。菅原祥子のイベント行きます。私の人生これだけです。

REI
ネットを始めてから、友人関係が広がりました。ついにSPOOKYオンリーイベントなるものを開くことに。詳細は次の機会に。

まお
話題の「ドリームキャスト」には、パソコンネットワークゲームの移植に期待。私にも手軽に楽しめそうなんだもの。

▼発売予定ソフト

女性ユーザーズ / 担当ライターズ / ゲストライターズ

水木しげるの妖怪図鑑 総集篇

6月25日発売

「ところで、実は水木先生からお主への伝言をあずかっておるのだ。」

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.0

●講談社
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

妖怪ワールドへようこそ

水木しげるが描く、本格派妖怪アドベンチャーゲーム。おなじみの妖怪たちが大集合！

妖怪に関するデータベースも充実している。

Vol.17 119Pへ

日本の妖怪の名前ってストレート！

画面をパッと見ただけでもおどろおどろしい感じが伝わってくる。さすが水木先生だわね。しかも収録されている妖怪の数の多いこと。結構妖怪好きな私はサターン上で図鑑を見ているだけで楽しめた。できれば妖怪のイラストを眺めながらテキストが読めるともっと良かったけどね。アドベンチャー部分はのっけからHP上げに時間を食うのがちとツラい。せめて出現する妖怪の性質が表示されるか、主人公のアドバイザーがほしかったな。それでも妖怪に興味を持ったことがある人なら楽しめるデキ。図鑑のアニメはかなり笑えます。（かおり）

7

ファンでなくても楽しめる

データベース部分は読み込みに時間がかかるので快適とはいえないが、旅モードは楽しめた。妖怪と遭遇しても、戦闘をして倒すだけじゃなく、話しかけてコミュニケーションをとれるので、そのあたりのかけ引きが楽しかった。イベントも、誰もが知っているであろう「番長皿屋敷」や「トイレの花子さん」などの怪談に基づいて作られているので、この手のゲームにしては意外と間口が広く感じられた。ただ、マップが見づらいのはいただけない。道のように見えても進めなかったりするところが多いのでストレスが溜まる。（岡野SH）

6

雰囲気はいいのだが

「旅」のモードから始めてみたが、これがなかなか楽しい。移動マップの操作性は、お世辞にもいいとはいえないのだが、そこは妖怪の世界だと割り切って、見えない壁があると思いながらプレイ。妖怪と出会ったら、話したり戦ったりしながらレベル上げと図鑑作成を行う旅モードは、さながら携帯怪獣収集ゲームの感覚。図鑑が完成していくのはうれしいが、「妖怪図鑑」モードで全部見られるのでガッカリ。図鑑には千体近い妖怪がいるが、せっかくの水木先生の絵が小さく、説明テキストがおざなりなど、粗雑な作りが非常に残念。（電波）

5

悪魔城ドラキュラX 〜月下の夜想曲〜

6月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

●コナミ
●3,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクション）
●バックアップあり
●1人用

美しき夜の一族

PSで好評だった「月下の夜想曲」を完全移植。主人公が成長する、捜索型アクションだ。

オリジナル要素満載。この価格もうれしいね。

Vol.20 80Pへ

ひょっとして簡単？

まずお断わりしときますが、私はPS版をプレイしとりません。さらに言っちゃうと“ドラキュラ”シリーズはアーケードとX68版をちょこっと触っただけです。そんな初心者同然の私がプレイしても、割とスムーズにステージは進行。アイテムの隠し場所や、敵のうまい倒し方とかも全然知りませんが、行き詰まるということはないです。時たま起こる処理落ちや、ステータス画面を呼び出すためにいちいち読みこむということを除けば、女性プレイヤーにも自信を持っておすすめします。アルカードの耽美をぜひ味わってね。（REI）

8

アクション要素低し

これまでの「悪魔城」シリーズがド硬派なアクションだったのに対し、物語や探索に重きを置いた作りで間口が広がっているところは好感が持てる。反面、自分のテクニックを突き詰めていく奥深さが損なわれているのは問題といえば問題。それでも、見つけたアイテムや倒した魔物のリストが埋まっていく様は、やっぱり楽しいし、求めるものが違うと思えばこれもアリなのかぁ。アクション好きな俺としてはチト寂しい気も。サターン版の新要素で個人的にうれしいのはこれまでのシリーズで使われたBGMのリミックスかな。（漁ん）

6

追加武具を是と見るか否と見るか

自由度がやたらと高く、初めはどこへ向かえばいいやら戸惑うものの、そのうちに「このアイテムをあそこで使えば先へ進めるかも」といったコツがつかめてくる。そうなると、がぜん探索（アイテム探し）が面白くなってくるわけだ。アクションゲームとしての完成度は申し分ないし、主人公と仇敵＝父ドラキュラとの因縁劇といったドラマも実に良い。惜しむらくは、リヒター＆マリア編がアクションのみの構成になってしまっていることくらい。PS版にない武具の追加は……正直、ゲームバランスには難ありかな。（菅）

8

日本代表チームの監督になろう！ 〜世界初、サッカーRPG〜

6月25日発売

「授けてやれるのは、【スカウトの心得】という特技じゃ」

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

●セガ／エニックス
●6,800円（全年齢推奨）
●SPT+RPG（スポーツRPG）
●バックアップあり
●1人用

NEWジャンル、サッカーRPG!?

主人公は日本代表に抜擢された新米監督。インターナショナルカップでの優勝を目指せ！

サッカーとRPGの要素が見事に融合している。

Vol.20 64Pへ

監督っつーか指揮官？

戦場をフィールドに、兵士を選手にした大軍勢指揮＆育成シミュレーションRPG。ロード時間が長めで町のスクロールがぎこちなく、選手の能力を見ながらフォーメーションを組めないのは残念。でも、データ比較検討型ゲームと違って、監督が家庭を持ってたり、女の子に憧れられてたり、人間味があるのはいいな。町で行動する2頭身キャラの動きも、驚くほど細やかで可愛い。サッカー部分でも、連係プレイを自分で作れたりと結構本格的。試合では選手が操作できないから、手に汗握って見守るのも、まさに監督って感じでいいよん☆（美緒）

7

アイデアは買えるが

要するに、制作日数が足りていない。連係プレイの作成や経験値などの要素によって「サカつく」とは違った新しいサッカーゲームの可能性は切り開いた。試合の舞台裏を描いたシナリオも、ゲームとしては画期的だし面白い。たが、18人パーティのRPGをプレイしているような感覚なので、個々の選手への愛着がわきづらい。試合での選手の動きにも荒さが目立つ。どれも時間さえかけていれば改良できたはず。チームや国を育てていく面白味はあるが、細部の粗さがせっかくのアイデアの良さを殺しているように思う。（金子）

7

フォーメーション作りが熱い！

選手を育てるのではなく、チームが徐々に育っていく、といった感じ。試合をこなして経験値を稼ぎ、徐々にレベルを上げていくといった部分はまさにRPGのそれ。しかし、個人的にはこういったもののほうが実際のサッカーに近く感じる。それと、サッカー好きなら一度は考える、自分オリジナルのフォーメーションで指示が出せるのは最高！ ただ、いくら周りの環境を整えても、選手たちのレベルが上がらないと試合には勝てないので、最初はそれがじれったい。とはいえ、RPGってそういうもんか、と納得してみたり。（サマライ）

8

▼発売予定ソフト

クロス探偵物語
～もつれた7つのラビリンス～

6月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.0

●ワークジャム
●6,800円（全年齢推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

君の頭脳に挑戦！
全7話、2枚組の壮大なシナリオ、美しいグラフィックが特徴の本格派アドベンチャー。

驚きの処理速度で、快適にプレイできる。

Vol.20 122Pへ

女性ユーザーズ

若いってのはいいねぇ

ストーリーは割とベタな探偵志願物語っぽいね。連続ドラマのように各話で短い事件を解決していくので、テンポもいい感じ。謎解きは私みたいなミステリー初心者でも簡単に解けるので、それほど難しくはない。しかし、聞き込みをしたり、ポインターで現場検証したりと場面に応じて捜査方法を選ぶシステムなのに、いきなり関係ない場面でポインターが現れたりするのはちょっと変。さらにそのポインターの判定がかなりシビア！　ドット単位で調整する必要があるので、大画面モニタじゃないと辛いか!?　（REI）

7

担当ライターズ

テキストが秀逸

オムニバス形式なので、短編小説を読むようにこつこつと進められる。移動は部屋までひとっ飛び、コマンドも何回もしつこく読む必要がないなど、総じて親切な作りだが、難解な部分がいくつかあるので、事務所でヒントがもらえるなどの救済措置がほしかった。デジタルノベルの話、ダンジョンを歩き回る話、マルチエンドの話など、実に多彩なストーリーがバランス良く盛り込まれている。残念なのは主人公が推理するシーンが少なかったこと。思わずニヤリとしたり、ドラマチックな展開に感動しきり。（電波）

8

ゲストライターズ

歯ごたえ、ありすぎ

……こいつは見事に騙された。何に？　見た目の「地味さ」に、です！　練り込まれた良質のシナリオに巧妙なトリック。シリアスなばかりでなく、プッと吹き出すような味な演出の数々（どことなく「B級ノリ」なのだが、それもまたよし）。そして何より、画面クリックや文字入力による「犯人当て」「トリック崩し」といったプレイヤー自身の推理力を試されるシーンが異様に熱い（答えは、ストーリーを読み返せばおのずとわかる）。個人的には、ある依頼人の独白という形で語られる第4章（泣かせる話！）がえらくお気に入り。（菅）

9

新着ソフト&周辺機器チェーック!!

今週のチェックは、データベース、ツール、コントローラ、お買得セットと多彩な内容でお届けするよ。好みにあわせて、じっくり選ぼう。

ウルトラマン図鑑3

発売中（6月18日発売）

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―
平均点 ―

●講談社
●6,800円（全年齢推奨）
●ETC（データベース）
●1人用
●ムービーカード対応

マニアも感涙の大ボリューム
最強のクオリティを誇る、ウルトラマンデータベースの第3弾。

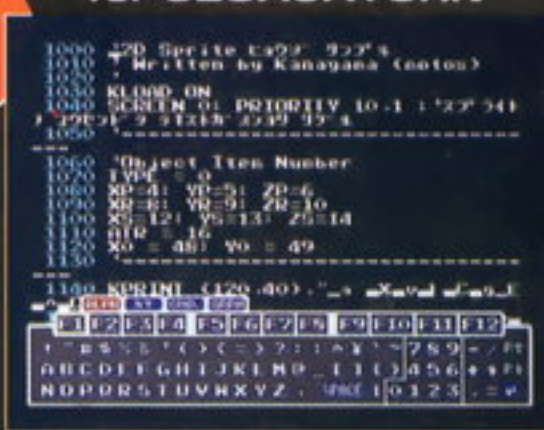
シリーズ後期作品を収録している。

Vol.20 126Pへ

シリーズ第3弾に当たる本作では、「レオ」「80」から、アニメ作品や海外作品のデータを収録している（リアルタイムで見た人は、20歳代後半以上の人が多いのでは）。もちろん、前作同様にムービーカードに対応しており、さまざまな名場面をフル画面で楽しめる。各作品の全エピソードはもちろん、ウルトラマンの造形データや、劇場作品、そして幻のウルトラマン「ネオス」のパイロットムービーなど、ファン納得の超大ボリュームデータ群。3巻とも揃えればウルトラマン博士になれる!?　じっくり堪能しよう。（サマライ）

GAME BASIC for SEGASATURN

6月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―
平均点 ―

●アスキー
●12,800円（全年齢推奨）
●ETC（ツール）
●バックアップあり
●1人用

君のアイデアを形にしよう
ゲームからグラフ作成まで、なんでもできるプログラミングツール。

フルポリゴンゲームだって、製作可能。

Vol.18 62Pへ

サターンをとことんまで活用したい！って人にオススメなのがこのソフト。自分でゼロからプログラミングし、ゲームやツールなどを作成する開発用言語なのである。「BASIC」という、比較的理解に容易な言語をユーザーに提供し、クリエイターへの道を幅広く用意するためのいわば「ツール」だ。サターンのみで動作は可能だが、やはりキーボードやフロッピードライブなど設備充実を図りたい。RS232Cを介し、PCに接続することも可能で、PC上でモデリングした3Dグラフィックスデータなどをサターン用のデータに変換することも可能。クリエイター志向のソフトだ。（いしばん）

ステアリングコントローラ ゼロテックSS

発売中（4月9日発売）

使用サンプルの完成度 100%
難易度 ―
平均点 ―

●ホリ電機
●3,980円
●レーシングコントローラー対応ソフト専用

ハイレベルなドライビングが実現!?
ラジコン感覚で楽しめる、レーシングコントローラーが登場。

対応ソフト専用なので、注意しよう。

―――

やっぱりレースゲームはレーシングコントローラでなくっちゃ！とは思うものの、やっぱり置き場所に困る……、といった人にお薦めのコントローラがこれ。見たことがある人も多いであろう、これはラジコンカーをコントロールするプロポの形そのままなのだ。まさに、ラジコンを動かす感覚でレースゲームを楽しめるぞ。もちろんアナログ方式なので、微妙なハンドルさばきも自由自在。ラジコン同様、ハンドリングのレンジを3通りの中から調整できたり、通常入力をするためのコントロールパネルが操作しやすい位置にあったりと、細かな配慮がうれしい。（サマライ）

EVE burst error & EVE The Lost One バリューパック

7月2日発売

【小次郎】とにかく、あの薬が完全に身体から抜けるまでの辛抱さ。

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 ―

●イマディオ
●9,800円（18歳以上推奨）
●ADV（マルチサイトアドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用
●8枚組

これはチャンス！
EVEシリーズの2作がカップリングされた、お買い得パック。

どちらも、大ヒットした作品だ。

Vol.19 140Pへ

魅力的なキャラたちが複雑に絡み合う人間模様と、ラストに待つ感動の嵐が絶賛の「burst error」。手に汗握るスリリングな展開と、前作で明かされなかった謎に迫った「The Lost One」。この一大巨編を、一気に楽しむことのできるお得なバリューパックがついに登場。特製のメタリック調のスリーブは、迫力満点。さらに特典としてB2オリジナルポスターが、もれなくついてくるのだ。また購入者には、わずか100名限定のシリアルナンバー入りのセル画風A4イラストカードプレゼントに応募できるチャンスが待っている。未プレイの君には、またとないチャンス！（電波）

INFORMATION

次号は、ラングリッサーVをはじめルナ2、スレイヤーズ ろいやる2など今夏注目のサターンタイトルを集中チェック。特集は、「探偵物語'98 サターン編」探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～もバッチリ紹介! また、緊急速報'98夏データイースト新作発表会もお楽しみに。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨 石坂英作 ／**デスク** 福田知恵子／**編集** 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成） ベルスタッフ（久本希世史 森田 洋）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明／**ライター** 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈繼 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・びー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 岩片 翼 酒井裕晶 山口和則 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 猪又哲也 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝 川口はじめ 小林 仁／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ とりぴっと（並木美智子） キャリエール くまくま団／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン7月10・17日号は

6月26日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは

03・5642・8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

6月5日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
千葉県／倉持健祐、広島県／金海敏江、東京都／木内昭夫、宮崎県／大路由隆、栃木県／辻尚之、山口県／大原介司、長野県／山下洋平、鹿児島県／野原純一、愛媛県／篠田博敏、愛知県／増澤康介、愛媛県／太田和夫、神奈川県／内橋武志、青森県／吉川達樹、愛媛県／関谷博子、群馬県／飯野奈美江、山形県／葛西博敏、新潟県／沢田邦彦、鹿児島県／町田龍一、静岡県／前島賢昌、千葉県／落合良顕

②「スーパーロボット大戦F完結編」ソフト（3名）
福岡県／結城はるか、千葉県／山本周平、愛知県／鈴木勝弘

③「ムーンライダーズ」ポスター（10名）
北海道／三崎忠行、埼玉県／大平衛、新潟県／宮川達也、愛媛県／水沼和博、埼玉県／松本圭右、静岡県／藤谷和秀、愛知県／伊藤幸輔、宮城県／佐藤祥子、神奈川県／留岡裕次郎、長崎県／蒲田幸恵、岩手県／川崎春男

④「サクラ大戦」テレカ（3名）
東京都／三船秀司、兵庫県／小畑真紀、静岡県／上野四郎

⑤「BAROQUE」ジグソーパズル（10名）
大分県／田代裕紀、三重県／尾崎達郎、神奈川県／久保田正昭、愛知県／西尾忠純、長崎県／永見康介、奈良県／中島慎滋、福岡県／玉井潮、新潟県／清水尚子、東京都／石井寿美子、大阪府／丸山恵理子

⑥お気楽 パソコンでグラフィックデザイナーになれる（3名）
佐賀県／高嶋均、広島県／丹下弘樹、大阪府／戸田征治

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは7月3日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.23の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト●20名

『あんた達を加勢してやるから安心しな 別に金を取ろうって言うんじゃないからさ

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年7月3日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 E3お土産セット●1名

非売品／提供：編集部

P114からのレポートは読んでくれたかな？ 会場で配られていたグッズ類をまとめてプレゼント!!!

3 「Dの食卓2」ローラ人形●3名

非売品／提供：ワープ

「D2」の発表会に行った人に配布された「ローラ人形」を特別にプレゼント。青い目がカワイイでしょ。

5 「アナザーメモリーズ」グッズセット●15名

非売品／提供：メディワークス

クリアファイルにCD 2枚をセットにしてプレゼント。CDは楽しいお喋りも聴けちゃうぞ!!

ANOTHER MEMORIES

TAITO

第一次超能力戦争勃発。

4 「サイキックフォース2012」ポスター●5名

非売品／提供：タイトー

AMショーで発表されてから早くプレイしたくてウズウズしている人! とりあえずはポスターで気分を高めてね。

頭文字(イニシャル)Dが待望のゲーム化!!

すべての"D"ファンへ

ハチロクが疾走(はし)る、白熱のダウンヒルバトル!!

峠を制するのはキミだ!!

6月25日発売!!

セガサターン版

—公道最速伝説—

頭文字(イニシャル)D

ライバル達を倒せ!!

豪快なドリフトでタイムアタック!!

最速ドリフトを極めろ!!

ハチロク全開の一本勝負!!

■ジャンル:公道3Dレースゲーム
■対応ハード:セガサターン(レーシングコントローラー対応!!)
■価格:5,800円(税別) ■発売:講談社

KODANSHA

SEGASATURN